MONOCHROMA TÜRKİYE'DE GÜZEL ŞEYLER DE OLUYOR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2014/06 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 80 · ISSN: 1307-8933

WATCH DOGS
YILIN EN BÜYÜK KAVGASI KOPTU!

OGZ ÖZEL

DISNEY, GALAKSİNİN FİŞİNİ ÇEKTİ

STAR WARS EXPANDED UNIVERSE

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
ESKİ FPS'CİLERDEN KİM KALDI...

DOSYA
SİMÜLASYON TEKNOLOJİSİ HADIMKÖY'DEN YÜKSELİYOR!

TRANSISTOR | INFINITE CRISIS | CHILD OF LIGHT | TROPICO 5 | SMITE
BOUND BY FLAME | THE AMAZING SPIDER-MAN 2 | OUTLAST: WHISTLEBLOWER
DOSYA: OYUN DÜNYASINDAN GARİP SORULARA MANTIKLI CEVAPLAR



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2014/06 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) · Sayı: 80 · ISSN: 1307-8933

TRANSISTOR

WATCH DOGS | INFINITE CRISIS | CHILD OF LIGHT | TROPICO 5 | SMITE
BOUND BY FLAME | THE AMAZING SPIDER-MAN 2 | OUTLAST: WHISTLEBLOWER
DOSYA: OYUN DÜNYASINDAN GARİP SORULARA MANTIKLI CEVAPLAR





36

Call of Duty: Advanced Warfare

Oyunun kötü karakterini Kevin Spacey yapmışlar! Adamın saflarına katılmak için imza kampanyası başlatıyoruz biz.



62

CHILD OF LIGHT

Paragöz diye laf ettiğimiz Ubisoft sanat tarzıyla sizi de ters köşeye yatırdı, kabul edin işte.



58

MONOCHROMA

Peki siz kardeşiniz sırtınızda ne kadar koşabilirsiniz? Çok düşünmeyin, işin sırrı kırmızı atkıda.

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





64

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

Ofisteki insanların ellerinde silah "Ölün pis NAZİLEEEER!" diye bağırışını duymayalı çok olmuştu.

ER' DE BU AY

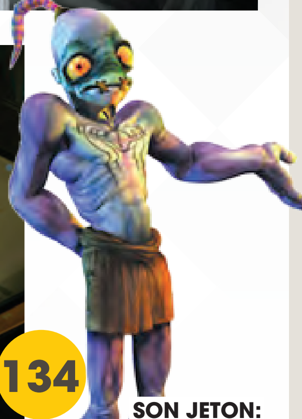
HAZİRAN 2014



100 **STAR WARS: EXPANDED UNIVERSE**
Disney yapacağını yaptı, Star Wars'un değerli kısımlarını budamaya başladı. Ey patronlar, geçen yaz ne yaptığınızı biliyoruz. Ona göre!



78 **TRANSISTOR**
O mavi ve melanlolik gözler kalbinizi delecek. Tabii kılıcın etkisi de olabilir o, bilemiyoruz.



134 **SON JETON: ODDWORLD SERİSİ**
O değil de, bir yandan çalışıp bir yandan yemek yapılabileceğiniz tek müessese bu seride.



48 **Watch_Dogs**
Elinizde bir telefon, onun özel hayatı bunun banka hesabı... Gün gelir devran döner, o telefonun pili de biter yalnız.

HOŞ GELDİNİZ...

CALL OF DUTY VS MONOCHROMA



Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Yazıma dipnotta değil, ama en baştan Soma'da hayatını kaybeden 301 emekçi kardeşimize Allah'tan rahmet, yakınlarına sabır dileyerek başlamak istiyorum. Bu tür korkunç olayları artık ülkemizde yaşamak istemiyoruz, inşallah bu acı olay ilgili herkese ders olur, suçu ve ihmali olanlar cezalarını çeker...

Bu ay Serpil E3'e biraz erken gittiği için, kürkçü dükkanına (ama, Sarp Kürkçü dükkanına :) dönmek bana düştü. Adım adım yeni neslin ortalıkta olduğu ilk E3'e yaklaştıkça heyecanımız artıyor... 3 kişilik ekibimiz Los Angeles'tan en büyük haberleri ve geleceğin tüm oyunlarını önümüzdeki sayımızda karşınıza dökecek.

Kuşkusuz Mayıs ayının en büyük haberi yeni Call of Duty Advanced Warfare idi. Ama gerçekten de bu oyun için heyecanlanan, yenilik göreceğini düşünen var mı? Videodaki sahneler güzel olsa da yine birisinin peşinden koşturan ikinci adam olacağımızdan, yüzde seksenini görmeden yanından geçeceğimizden, aynı multiplayer'a 3-4 saat bakıp sıkılacağımızdan, bolca DLC paketi göreceğimizden ve bir sene sonra bir başka Call of Duty (muhtemelen Ghosts 2) için yapacağımızdan en ufak bir şüphesi olan var mı? Bence yoktur.

Sektör artık bu tekrardan, F2P'den, mobil ve indie yapımdan ibaret. İşte bu yüzden Call of Duty'ye ayırdığımız sayfa kadarını her yönüyle dünya çapında bir oyun olduğunu düşündüğümüz Türkiye yapımı Monochroma'ya da ayırıyoruz. Gelişimi bildiğimizden, çıkan her özgün Türk yapımı oyuna sonuna kadar destek vermeye devam edeceğimizi de buradan duyuruyoruz (tekrar ediyorum, özgün olması şartıyla :)

Günlerinizin aydın, oyunlarınızın özgün olduğu bir ay geçirmeniz dileğiyle... Haziran sayımıza hoş geldiniz.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Kapıyı İki Kere Çalmam, Direkt Dalarım!



Ayın Postacısı

Pozan Erten

Geçen ay onun postacı olacağını duyan milyarlarca oyuncu bilgisayarlarını ve konsollarını kırdı, öğrenci olanlar bütün notlarını düzeltti, çalışanlar hayatlarını düzene soktu ve bir daha oyun oynamayacaklarına yeminler ettiler. Eh bir kaç bin sorumsuz hâlâ vardı, elini postacı çantasına daldırdı ve ilk mektubu çekti...

UYUYAN GÜZEL PS4?

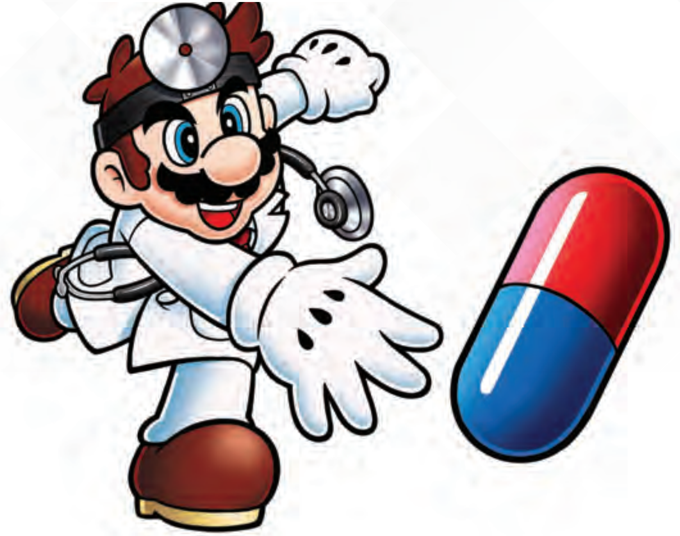
>> Merhabalar Oyungezer ailesi ve Pozan abi,

Ben bu sorumu size Samsun'dan utangaç arkadaşlarım için (takma adı Umutgezer) ve benim merakımı gidermeniz umuduyla yazıyorum! Umarım sorularım sizin derginin satışını azaltmaz! (Hayatta azalmaz burada derginiz yok satıyor, bir sizin dergi bir de bizim yerel gazete.)

Ben size PlayStation 4 hakkında birkaç soru sormak istiyorum. Bazı insanlar PlayStation 4 için ölü bebek bazıları ise uyuyan güzel (neden bu adı almış bilmiyorum!) diyorlar, sizin PlayStation 4 hakkında olumlu veya olumsuz görüşleriniz var mı? Pozan abi bu soru size hep soruluyordur ama benim kafam çok karışık, PlayStation almak yerine arkadaşlarım bana dondurma al diyorlar!

Soruma gösterdiğiniz ilgi için çok teşekkür ediyor, buradan size olan ilginin çok fazla olduğunu belirtmek istiyorum... İyi günler, Sarp abiye selamlar!

Mert Akman



Selam OGZ! sayfalarını 39 derece ateş ile hazırlıyorum. "Allah'ını seven üzerime ilaç atsın!" dileğim yerine geldi.

PİDEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE! Kusura bakma Mert, Samsun'u görünce aklıma orada yediğim ve hayatım boyunca tadını unutamadığım o pide geldi. Evet, her aklıma geldiğinde Rocky edasıyla bu şekilde bağırıyorum. Bizim derginin satışları kesinlikle azalmaz merak etme. (Mail From: Yayınevi, Mail To: Oyungezer, Date: 27/06/2018, Subject: Baydınız, Mail: Arkadaşlar artık derginiz 17 satıyor onları da büyük ihtimalle siz satın alıyorsunuz, gelin siz bu işten vazgeçin, bizi de yormayın...)

PlayStation 4 sorularını artık karne ile alıyoruz. Ama o güzel pidelerin ve takma adını Umutgezer yaparak bizim için hayatını karartan kardeşimizin hatrına sana cevap vereceğim. PlayStation hakkında açıkçası çok fazla tartışmıyor ve E3'ü bekliyoruz. Duyurulucak olan, konsola özel oyunlar uyuyan güzeli uykusundan uyandırabilecek mi, göreceğiz. Eh, buradan da mesajı almışsındır diye umuyorum. PlayStation almak yerine Algida ile anlaşıp evin önüne dondurma dolabı bile alabilirsin, daha iyi bir yatırım olabilir.

Samsun'a bizim de ilgimiz oldukça büyük. Kocaman selamlar!

Rahmetle anıyoruz...

UĞUR @ugurkaslann · 18 May
@oyungezer Tesadüf mü diyeyim ne diyeyim bilemedim. Belki de oyun su altında değil de yer altındadır... pic.twitter.com/pyW3q5FwB5

Fotoğrafı gizle · Yanıtla · Retweetle · Favorilere ekle · Daha fazla

SOMA

Amnesia'nın yapımcılarından gelen SOMA'nın bunca zaman hep bir uzay üssü teması vardı. Çıkan videoları, korkulu koridorları, yapay zekâ ve beden sahibi olmanın ikilemindeki o videolarda bilimkurgu havası ve uzay buram buramdı. Yanlış, SOMA'da aslında suyun altındaymışız. Sindirin bakalım bunu bir güzel.

Yapımcı: Frictional Games
Yayıncı: Frictional Games
Tür: Hayatta kalma / korku
Çıkış Tarihi: 2015
Platform: PS4, PC, Mac, Linux
İstemetre:

14:58 - 18 May 2014 · Detaylar · Medyayı işaretle

Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!



OYUN YAPIYOM BEN YA!

>> Sevgili Oyungezer ailesi, öncelikle iyi günler. Ben ve arkadaşlarım oyun yapmaya karar verdik. Her ne kadar yaşımız büyük olmasa da, yapamazsın

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











deseler de yapmaya çok kararlıyız. Yapmamız için sizce neler gerekli (programlar)? İkinci sorum ise, sizce Steam Greenlight'a göndersek doğru bir karar olur mu? Üçüncü sorum ise, sizce Deadpool iyi biri mi kötü biri mi?

Baha Tan Oral

Öncelikle yaşınızın küçük olması öğrenmeniz ve kendinizi geliştirecek zamana sahip olmanız açısından iyi bir şey, bunu sakın unutmayın. Benim burada oyun yapmak için gerekli programları sıralamaya ya da anlatmaya gerçekten yerim yok. İki tane kilit isim söyleyeceğim: Unity ve Game Maker: Studios. Ciddiyseniz bu programları satın alın. İnternetteki rehberler size yardımcı olacaktır ilk etapta. Gerisi kavrama yeteneğinize ve yaratıcılığınıza bağlı. Steam Greenlight'ın da lafı geçmişken yeni çıkan Türk oyunu Monochroma'nın bütün hikâyesini araştırın derim. Bu noktada yaşlıya bağlayıp sosyal mesajımı vermek istiyorum, video oyunu yapacağınıza eski tip saklambaç, istop, yakar-top gibi sokak oyunları yaratın. Mevcut gençliğe çok daha büyük faydanız olabilir. Sosyal mesaj verilmiştir.

Deadpool ikisi de değil. Sadece bir çizgi roman kahramanı olduğunun farkında olan ve hiçbir ciddiyete sahip olmayan bir süper kahraman kendisi. Yakın zamanda JBC Yayıncılık'tan çıkan "Deadpool Marvel Evreni'ni Öldürüyor" isimli çizgi romanı okumanı tavsiye ediyorum. Kafanda daha iyi şekillenecektir.

SELAMLAR BANDO DERGİSİ

>> Pozan Abi merhaba,

1) OGZ'ler çok ağırlaştı, kullandığım raf kaldırmıyor artık. Nasıl bir dolap yaptırmalıyım? Veya marka bir dolap mı alayım?

2) Oyun dünyasının kendine özgü bir şekli var mı, yoksa düz mü?

3) Yaz aylarında fiyatınıza zam yapsanız da şöyle bir soğuk duş etkisi yaratsanız, serinlesek biraz?

İyi yazlar...

Semih Etiğ

Merhaba Semihciğim (içimdeki durduramadığım ciğim takısını sonunda çıkarttım).

1) Yer bulamıyorsan at gitsin yaaae! Ama geri dönüşüme at. Şaka ile karışık ciddiyet bir yana ben de dergi arşivlemeyi seven bir insanım. Dergiler dolapsız bir şekilde, mesela yerden yükselen bir kule şeklinde daha cool duruyor bana sorarsan. İlla bir dolap yaptırıyım diyorsan raylı dolap yaptır. Neden mi? Bilmiyorum, boş zamanlarda kapağı ile oynamak çok zevklidir herhalde.

2) Saçım şekil, önümden çekil! –Guile from Street Fighter

3) Son iki soruyu Yalvaç Ural'a gönderirken kazara bana yolladın sanırım. Hoş Sinan da bunlara seve seve cevap verebilirdi ama kendisine şu anda ulaşamadım.

"İyi yaz lan!" anladım ilk baktığımda. Sana da iyi yazlar Semihciğim. (Durduramıyorum!)

UFAK HİZMET!

(Jeolojik çağların en kısa Dinozorlar Savaşıyor hikâyesi)

-Sinaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

-Efendim Tuğbek, Threebek, Fourbek.

-Anlamadım. Ama sen özel okula gitmeye başladığından beri çok değiştin.

-Ya ne alakası var be olm! İngilizce öğreniyoruz işte, çok lazım hem oyunları anlamak için.

-E ne var yani, ben oyunları anlamıyom mu?

-Ya anlıyorsundur da işte öyle her konuşmayı bilemezsin.

-He sen çok bilyon. O zaman hadi size gidelim de burokın sord oynayalım bana bütün hepsini anlat.

-Anlatırım olm ne var!

Sonuç: Bütün derdi salçalı ekmek olan Tuğbek yine bir şekilde Sinan'lara gitmenin yolunu bulmuştur.

May the Fourth Be With You

>> Merhaba Pozan abi,

Lafı fazla uzatmadan konuya girmek istiyorum. Geçen ay size gecikmiş bir teşekkür mail'i atmıştım, bu ay da yine geç kalarak 4 Mayıs Star Wars gününüzü kutlamak istiyorum. Bununla ilgili olarak bir de çalışma yaptım, beğeneceğinizi düşünmesem de en azından görmenizi istedim. Abi, bir konuda fikrimi belirtmek ardından da senin bu konudaki fikirlerini almak istiyorum. Şimdi Disney, Star Wars'un bütün haklarını aldı. Ardından da Expanded Universe'ü yok sayma kararı aldı. Bence kendi kuyusunu kazdı abi. Çekecekleri yeni filmler için en kapsamlı kaynağı yok ettiler. Açıkçası ben Disney'in orijinal seriyi hakkıyla devam ettirebileceğini düşünmüyorum. Bence yapmaları gereken Expanded Universe'ten herhangi bir karakterin (tercihen Revan ya da Kyle Katarn) yaşamını konu alan bir yan seri oluşturmaktı. Çıkaracakları yeni Star Wars filmi muhtemelen Star Wars hayranları tarafından tüm olumsuz eleştirilere rağmen izlenecek. Onlar da parayı kıracak. Fakat insanlar bunun ne kadar kötü olduğunu anladığında diğer filmleri başarısız olacak. Oysa Expanded Universe'den sağlam bir hikayeyi bölüm bölüm anlatsalar 3 bölümde dev para kırarlardı. Bu aynen şuna benziyor; şarjörü dolu olan tabancayı bırakıp tek mermisi olan tüfeği alıyorsun. Senin bu konudaki düşüncelerin neler Pozan abi? Neyse yeterince yer işgal ettim.Umarım gereksiz bir mail olmamıştır. Hepinize sevgiler. Hoşçakalın.

Tuncer Haydarlar



Senin de Star Wars günün kutlu olsun! Hatta güç de seninle olsun! Kesinlikle gereksiz bir mail değil çünkü bu Expanded Universe mev- >>

> DISNEY, STAR WARS'UN BÜTÜN HAKLARINI ALDI. ARDINDAN DA EXPANDED UNIVERSE'Ü YOK SAYMA KARARI ALDI. BENCE KENDİ KUYUSUNU KAZDI



"Üçüncü Dünya Savaşı'nı bilmem ama dördüncüsü dinozorlarl...hö neeeey??"

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

» zusu gerçekten bizlerin kafasını da çok meşgul ediyor ve üstünde konuşulması gereken bir konu. Ve çok şanslısın ki çıplak elleri ile tek başına bir Deathstar yapabilecek bilgiye sahip olan Sarp, bu ay ALT sayfalarımızda sadece bu konuya özel bir dosya hazırladı. Oradan aklına takılan her sorunun cevabını alabileceksin. Ama hemen sayfaları çevirmeye başlama, benim de iki çift lafım var. Öncelikle Disney'in hakkını bu kadar yemeyin. Yerlerde sürünen Marvel sinematik evrenini adam eden firma Disney'dir mesela. Sen Tuncer Disney olsan, sen de kazanacağın paraları düşünürsün, buna emin ol. Bir yapımcı şirket için önemli olan fanlar değil bütün sinema severlerdir. Eğer geniş kitlelere ulaşırlarsa başarılı olmuş sayılırlar. Ha fanlar topa tutar ama inan bana Disney'in umurunda bile olmaz. Kaldı ki Disney bu konuda durumu çok iyi dengeleyen bir firma. Marvel filmlerinin başına Joss Whedon'u getirerek yaptıkları doğru işin benzerini Star Wars'un başına da J.J. Abrams gibi Star Wars hayranı ve yetenekli bir yönetmeni getirerek yaptılar. Şu ana kadar gerek oyuncu seçimleri ve gerek setlerden sızanlara baktığımızda bence eski kafa bir Star Wars filmi ortaya çıkacak ve memnun olacağız. Ama Expanded Universe çok daha sert ve fanlara hitap eden bir evren. Silip atılması haksızlık ama sinema perdesindeki başarısı da Disney için yeterli olmazdı. Milyar dolarları yöneten bir firmanın bu kadar romantik olmasını beklememek gerekiyor.

OYUNGEZER YÜZÜNDEN DIŞLANMAK MI?!

>> Selamlar olsun OGZ, Umarım herkesin keyfi yerindedir. Benim keyfim yerinde. Havalar ısındı, okullar bitiyor falan. Bizim bakkala Oyungezer geldi. Her ay 500 metre yürümeme gerek kalmadı. :))

Okul yıllarım zor geçiyor. Arkadaşlarım arasında dışlanıyorum. Dışlanmamın nedeni de Oyungezer okumam! Bizim sınıfta bir eleman var, ismi Anıl. Küçüklüğünden beri Level dergisi okuyormuş. Biriktirdiği dergileri, arşivini gösterdi bana. Ben de etkilendim ve Oyungezer okuduğumu söyledim. O da "Oyungezer" sözcüğünü duyar duymaz küplere bindi. Sonra sınıftaki diğer kişilerle örgütlenip beni dışladılar. Buradan bütün goyunlara sesleniyorum! Eğer sizin de başınıza buna benzeri olaylar geliyorsa yılmayın!

Dergi yenilendikten sonra 'Dinozorlar Savaşıyor' bölümü kapandı ya hani. Kapanmasaymış.

Pozan abi Facebook'tan arkadaşlık isteğimi kabul etmedi :=(

Kendinize iyi bakın, hayırlı dergiler... Giray Demirel

Olsun valla Giray,
Küçük esnafın dostu Oyungezer olarak sizler gibi okurlarımıza daha kolay ulaşmak için elimizden geleni yapıyoruz. Ama Oyungezer için de 500 metre yürümüşsün çok mu be Giray? :/ Türkiye'de iki adet oyun dergisi var, ikisinin de tarzı-çizgisi oldukça farklı. Biz Level kardeşle iyi geçinirken sizlerin kötü geçinmesini hayatta istemeyiz. Onların seni Oyungezer okuyorsun diye dışlaması, kendilerinin oyun muhabbeti yapacak bir arkadaşlarının eksildiği manasına gelir. Bu şekilde düşünürlerse kendilerinin kaybettiğini anlayacaklardır. Yılmayın tabii ama savaşmayın da, gidip "Hacı Wolfenstein'daki Fallout göndermesini fark ettin mi ya?" diyip muhabbete girin. Herkes kazansın.

Dinozorlar Savaşıyor'un artık bir tek Jurrasic Park filmlerinde kalmasına inan biz de üzülüyoruz. Çok baskı var, ama niyeyse biz direniyoruz, bakalım ne olacak sonu. Belki bu sayfalarda da bir şeyler görebilirsiniz. Face'ine bak msj atıyrm cvp vrmiysun, meşglsn snrm, ii geclr.



En kötü Watch_Dogs espirimiz böyle olsun...

> "DERGİ YENİLENDİKTEN SONRA 'DİNOZORLAR SAVAŞIYOR' BÖLÜMÜ KAPANDI YA HANİ. KAPANMASAYMIŞ YA..."

TWITTER'DA DEMİŞLER!



>> Otobüste yolculuk zaten güzel üstüne kahve ve @oyungezer de eklenince tarif edilemez bir şekilde güzelleşiyor. **@AlpaslanBilal**

>> Hayatimda ilk defa Oyungezer aldim ve "ANIME" bolumunde Fairy Tail'i buldum vuhuu! **@darthpluvia**

>> oyungezer'in sinan akkol'lu let's playleri olmasa yaşanmaz anacım. **@bululips**

Game Dev Tycoon Multiplayer Mod!

Bazılarımız aklından geçen her türlü oyunu geliştirdi ve sıkıldıktan sonra oyunu sildi, bazılarının oyundan bile haberi yok. Ama bazıları, oyunu hâlâ oynayanlar, geçen ekim ayında mod desteğinin duyurulmasıyla beraber çıkan, oyuna birçok içerik ekleyen modları indirip sanki oyunu ilk defa oynuyormuş gibi farklı bir deneyim yaşadılar. Bu modların arasında biri var ki, içeriğini okudğunuzda "İşte bu!" diyorsunuz.
Karşınızda: Game Dev Tycoon Multiplayer Mod: http://bit.ly/1h0iyMp

Başka şirketlerle birleşip oyun geliştirme, diğer şirketleri gizli gizli gözetleme gibi özellikleri bulunuyor ve daha geliştirilme aşamasında.(Sanki modun yapımcısı benmişim gibi reklamını yapıp girdim konuya) Mod tam 8 dilde. Aralarında Türkçe de var! Hatta ben çevirdim. Bunu yapmamın sebebi de çeviri işlerini çok sevmem. Çeviri yapan ekiplere katılmak istesem de muhtemelen yaşım yüzünden (16) pek ciddiye alınmadığımı düşünüyorum. Belki bunu yayınlarsanız sesimi duyurmuş olurum. Eminim benim gibi başvurmuş bir sürü 18 yaşın altında olanlar vardır ve içlerinde gerçekten iyiler de vardır. Neyse, amacım sizleri bu moddan ve çevirimden haberdar etmekti. Oyungezer ailesine selamlar... Denizhan "Derrizah" Dalgıç

Denizhan SLM OGZ'yi bu ay sen ve senin gibi bir arkadaşımız için çöpçatan servisine dönüştürdüm. Arkadaşı başka kutudan buraya yönlendireceğim, seninle iletişime geçip senden öğreneceği çok şey olabilir. Game Dev Tycoon Multiplayer Mod ve çeviri için ellerinize sağlık.

OLSUN, VAGON'LAR DA ŞİİRİ ÇOK SEVİYOR

>> Selam Oyungezer. Ben Barış, size sorularım olacak.
1- Sarp Kürkcü öldi mi, ıssız Göktuğ kaldi mi, ödlek goyun öçin aldı mu?

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











Nasılsınız? Derginizi her ay okuyorum ve sadece oyun değil başka yönlere de (çok da uçmayın, şş kime diyom. Duvara mı anlat.. Dinliyormuşsun) yönelin. Mesela spor, sanat (bir gram kadar var) ve siyaset (Giray'a teşekkür ederim Nisan sayısı için).

2- Sizce oyun dünyasındaki soğuk hava daha da soğuyacak mı? Oyunlardan zevk almıyoruz ve çoğumuz bunu kabul ediyor. Görev yapa yapa oyundan soğuyoruz ve serbestçe dolaşırsak ilgimizi çekecek bir şey yok. Siz de katılıyor musunuz?

3- Derginizde spor oyunları görmek istiyorum. (Her ay aksiyon, her ay DVO, her yer şiddet, her yer Goyun!)

4- Geçen rüyamda Goyun'u gördüm, be-ee-eh diyordu, Sarp'ı gördüm Selena Gomez dinliyordu, Sarp'la Noyan (The Geç Kalan) savaşa giriyordu, ellerinde Xbox One kumandasıyla birbirine saldırıyordu. Hayırdır inşallah?

5- Abi ekibe çaycı lazım mı? Muhasebeciler bile işlerini oynayarak yapıyor, ben de çayı BF4 oynayarak hazırlarım. Ehe.

6- Konsol ya da bilgisayara ışınlanıp oyunu onun içinden oynayabilseydik hangi karakteri seçerdin?

7- Şiir yazdım size:
Türkiye'nin en iyi dergisidir Oyungezer / Sarp, Selena Gomez dinler / Pozan Battlefield'ı Easy'de geçer / Noyan FIFA'da herkesi ezer.

8- Türkiye'nin en iyi dergisini yaptığınız için teşekkürler.

9- Acaba bunu yayınlar mısınız? Yayınlarsınız 9'u yayınlamasanız?

Selams Barış,

1 – Sarp Kürkçü ölmedi, Göktuğ artık evli o yüzden ıssız değil, Goyun bir tek Ömer'den korkar yoksa çok cesurdur yakında ondan da öcünü alacak ama eminiz (*soru sandı*). Valla özellikle sanatı gramla ölçmene çok üzüldüm, bahsettiğin ve aradığın sanat, sergi gezisi yazıları değilse ALT ve Meddya sadece sanata hizmet için var. İhtimalen de ofis genelindeki siyasi görüşünü en çok belli eden oyun sektörü üyesi de bizizdir. Anlayana (Yılmaz Özdil style).

2 – VR teknolojisi ile birlikte havalar oldukça ısınacak gibi geliyor bize. »

Anket







>> @OYUNGEZER: SENCE BU SENEYE DAMGASINI VURACAK BİLİM KURGU FİLMİ HANGİSİ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: TÜRKİYE'DE YAPILMIŞ VE OYNADIĞINIZ EN İYİ OYUN HANGİSİYDİ?

İstanbul Kıyamet Vakti :) **@CaptainATX**

Monochroma dışında tabii ki de Mount&Blade serisi, özellikle de Warband :) **@DoganUmut16**

Mount&Blade elbette. **@tkaracan**

>> EEEE WATCH_DOGS'DA ARADIĞINIZI BULDUNUZ MU?

01 Adı Watch_Dogs olan oyunda köpek yok. **@BayMakarov**

02 Watch_Dogs, maalesef istenileni verememiş. Oyun içi detaylar, oynanabilirlik bayağı kötüymüş. Ubisoft için eksi puan. **@Nishiji**

03 Bence gayet iyi, tam beklediğim gibi olmuş, şehir çok güzel, görevler biraz sıkıcı, oynanış ve karakterle ilgili her şey iyi. **@TR_Repairman**

04 Kontroller çok zor geldi bana. Sanki ben kontrol etmiyormuşum gibi tepki veriyor. Bir AC akıcılığı yok. :(**@umitbykara**

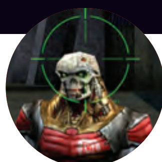
05 Ubisoft ikinci oyunu daha iyi planlasın. Umutluyum ben bu seriden. Araba kullanımı takoz ama olsun... **@doomlrd**

>> @OYUNGEZER: ESKİ TİP FPS'LERDEN EN ÇOK HANGİSİNİ NEDEN ÖZLEDİN? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

Çok geriye gitmiycem ben, arkadaş arasında kavgayı özledim: Unreal Tournament. **@pebblesinmymind**

Bu modern savaş oyunları beni bıktırdı arkadaş. Harikulade manzaralarıyla, Myst serisini çok özledim ben. **@sarpkurkcu**

Zamanının ilerisindeydi, eski tip demeye dilim varmaz ama Trespasser. **@omotopsych**







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Daha önceleri de ofiste çaycı denedik, olmadı

3 – Oyungezer Şube Genel Müdürlüğü – Spor Oyunları İnceleme Departmanı Başkanı Noyan Akatlı'nın bu konudaki performansı bunu belirleyecektir ama spor oyunları da yılın bir dönemi geliyor biliyorsun. Şu oyunu incelemediniz diye Noyan'a ulaşırsan muhakkak değerlendirecektir.

4 – Rüya olduğuna emin misin? Bir Oyungezer toplantısına uğramış olabilirsin diye düşünüyorum.

5 – Ya biz de bir çay-kahve makinesi var Barış, vallahi senle oyun diye oynarlar. Biz bile başa çıkamıyoruz kendileri ile, yakında dergide kendi köşeleri çıkarsa şaşırma.

6 – Soruyu okurken ilk başta bir mavi ekran verdim ama sonra toparladım. Uncharted serisinden Nathan Drake'i seçerdim. Tam benlik maceralar, aksiyonlar ve gizem.

7 – Ben de sana şiir yazdım, *Oyungezer'in en iyi okurlarındandır Barış / Fakat sanki kafası biraz karışık / Belli ki sanatı çok seviyor / Ofisten ona kocaman bir alkış!*

8 – Aiiiy, deme öyle yaaaaaaa :)))))) Şımarttın bizi, çok teşekkürler övgün için.

9 – Ups!

MARVEL RULZZ!!

>> Selam Pozan abi. Nasılsın? Umarım iyisindir. Beni sorarsan ben çok iyiyim. 14 yaşındayım ve benim yaşımda olan herkes uzun zamandır TEOG sınavına hazırlanıyordu. Nisan ayının sonunda bu sınav bitti ve ben şahsen çok rahatladım. Sınav yüzünden pek oyun oynamaya zaman bulamıyordum. Artık tüm boş zamanlarımı oyun oynayarak geçirmeyi düşünüyorum.

Ben de senin gibi bir Marvel fanıyım fakat uzun zamandır çizgi romanlarını takip edemiyorum. Bana Marvel'in çizgi romanlarından öneriler verir misin?

> ❝ ARTIK ALT BÖLÜMÜNDE TAMAMEN ÇİZGİ ROMANLARA AYRILMIŞ BİR SAYFAMIZ VAR! ❞

PC'ye oyun almayı düşünüyorum. Bana açık dünyası olan, uzun ömürlü bir oyun önerir misin? Türü fark etmez.

Sorularıma cevap verdiğiniz için teşekkür ederim (tabii cevap verirseniz). Buradan Yarkın EREN ve Arda Özer KAVUT'a selam gönderiyorum. Hepiniz kendinize iyi bakın.

Barış Kaya

Selamlar Barışçığım, oldukça iyiyim. Senin de iyi olmana ve sınav stresinden artık kurtulmana çok sevindim. Sınav zamanı oyun oynamayarak yaptığın bilinçli davranış içinse seni çok tebrik ederim, cümlenin devamı "gözlerinden öperim"e doğru gidiyor şu anda, biri beni durdurmalı.

Valla evet, açıkçası Marvel fanlarından biriyim. Bunu fark etmene sevindim. Öncelikle müjdemi isterim! Artık ALT bölümünde tamamen çizgi romanlara ayrılmış bir sayfamız var! Orada bahsi geçen tüm çizgi romanlara kefilim. Özellikle Marvel evrenini kronolojik olarak takip etmeni tavsiye ederim. Eğer hakim değilsen hemen 2004 tarihli Avengers Disassembled serisini yakalamaya çalış. Biliyorsun artık Marvel'ın lokomotifi Avengers. Ama son 5-6 yıl içerisinde de çok güzel X-Men serileri yayınlandı. Mutantların evreni oldukça farklılaştı. Messiah Complex ile seriye başlayabilirsin. Ülkemizde de basıldı bu seri. Onun dışında dediğim gibi her ay seni çizgi roman sayfalarımızda ağırlamayı çok isteriz. Gördüğüm en uzun ömürlü açık dünya oyunu Just Cause 2'dir, kesinlikle öneririm.

Rica ederim, sen de kendine iyi bak.

Herkese teşekkürler, bahsettiğim binlerce mektuba cevap veremediğim için kusura bakmayın. Yakında bu cevapların olduğu Oyungezer Özel sayısı piyasada olacak.

Bi Şey Sorucam

Mayıs ayı sayınızda Democracy 3'ü görünce gerçekten mutlu oldum. Biraz anlamsızca biliyorum ama bu oyunun daha bilinir olması beni mutlu etti. Bir arkadaşımla beraber bu oyunu Türkçeleştirmeye çalışıyoruz. Bize vereceğiniz tavsiyeler var mı? Bu yamayı nereden duyurabiliriz?
MEHMET ŞEN

Oyungezer olarak kıyıda köşede kalmış şahane oyunlara yer ayırmayı ve bu güzellikleri paylaşmayı çok seviyoruz. Call of Duty ve türevlerine çakılı kalmış bir oyuncu nesli oluşmasını istemiyoruz. Her neyse, konumuz belli ki bu değil. Çeviri mevzusuna dönecek olursak, öncelikle yabancı dilinize güveniyorsanız bu işe girişin. Çünkü eleştireni çok olacak, bunu unutmayın. SLM OGZ'nin ilk sayfasında alt kısımda bir kutucuk olacak, o arkadaşla da iletişime geçebilirsiniz. Oyun Çeviri ve Türkçe-Oyun isimli iki adet web sitesi var. Ordaki kişilere mail'le ulaşıp takımınızı daha profesyonel kişiler ile büyütebilirsiniz. Onlardan öğreneceklerin inan benden öğreneceklerinden çok daha fazla olacaktır. Yama vb. teknik ayrıntıları da en iyi onlar bilir. Democracy'yi ise "en iyi biz biliriz, biz".



1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Yemeklerimizde bize eşlik eden X-Men üyeleri:





Gelecek Ayın Postacısı

Bu itelemeyi gördüğünde eminiz o çok sevdiği korku romanlarındaki karakterlerle çok daha kolay empati kurabilecek kendisi. *"Korkma, titre"* diyoruz gelmiş geçmiş en iyi strateji ustasına. Gelecek ay mektuplarınızı **Eser Güven** cevaplayacak.



Hayalet Gemi

Nurettin Tan
nurettin@oyungezer.com.tr

HAYAL GÜCÜNÜN SINIRLARINI KIRMAK

Eğer bir masanın etrafına oturup sohbet etmeye başlasalar oyun girdabının içinde zevkle savrulacak her oyuncunun, en azından birkaç ortak hobisi çıkacağından eminim. Hatta içlerinden bazılarının bazı sanat dallarına ellerinin yatkın olduğuna ya da olabilecek potansiyeli zihinlerinde gizli tuttuklarına kalıbımı basarım. Oyuncu dediğin kitap okumayı sever (tercihen fantezi ya da bilimkurgu ya da her ikisinin delisidir), bazısı harika resim çizer, diğerleri kalemi eline aldıklarında hayal güçlerinin zincirlerini kırarak inanılmaz hikâyeler karalar, sinemadan zevk alırlar, çoğu beter metal dinler ve enstrüman çalar, kısacası sanatı farklı kollarından yakalarlar. Üretmeseler bile bilirler, anlarlar, severler ve saygı duyarlar.



> “ARTIK BİZİ SONSUZ SAYIDA DÜŞMANLA KANDIRAMIYOR OYUNLAR. GÖZÜMÜZ SANAT ARIYOR, KULAĞIMIZ MÜZİK. ARTIK OYUNUMUZU SANATSIZ ALMIYORUZ…”

O yüzden artık oyun sektöründe çok daha farklı bir neslin yetiştiğini düşünüyorum. Daha yaratıcı, daha zeki, bize tahmin bile edemeyeceğimiz dünyaların kapılarını açan insanlar bunlar. Gündelik hayatın koşturmacası içinde hayatını hızla tükettiğini bilmeden yaşayan alelade biri yerine yolda yürürken bile kafasından tonla yaratıcı ve bir o kadar da renkli fikirler türeten kişilerden bahsediyorum. Sen, ben ve okuldaki yakın arkadaşın aslında hepimiz bu dağınık ordunun birer üyesiyiz. Ve içinizden bazı şanslı kişiler gelecekte o orduyu yönetmek için yapımcı karargâhlarına girecek.

Bu noktada önemli olan şey bence şu; eğer oyuncuların yukarıda saydığım hobilere normal bir kişiden daha fazla ilgili ve hatta yatkın olduğuna dair fikrime katılıyorsanız, bu yaratıcı beyinlerden çıkacak mahsullerin de görkemli ve etkileyici olacağı görüşümü paylaşıyorsunuzdur. Bunun doğal sonucu olarak da üretilen oyunlar artık oyuncuları sadece tek bir yönlerinin iyi olmasıyla tatmin edemiyor. Yani grafiklerin sadece “güzel” olması yetmiyor, sanatsal açıdan da gözlerimizi tatmin etmesi gerekiyor. Bunlara en güzel örnekler Bastion, Child of Light ve Transistor olacaktır. Gözlerin zevk alması yetmiyor, kulakların da tatmin olması gerektiğinin bilincinde olan yapımcılar basit bir iki parça yerine oyunların bütün albümünü ünlü bir sanatçının son albümünden eksik kalmayacak kalitede bize sunuyorlar. Bastion, Transistor, Alan Wake ve Riot Games’in Leaguge of Legends için hazırladığı müziklerin kalitesi bu yeni seviyeyi tanımlayan örnekler. Kulaklar ve gözler halloldüktan sonra sıra oyuncuların içinde kaybolup gideceği akıcı bir hikâye yazmaya geliyor ki Heavy Rain, Beyond Two Souls, Sanitarium aklıma ilk gelenler. Eminim sizin de şu an hatırladığınız onlarcası vardır. Sadece şu anda üç görkemli sanat dalını; yani resim, müzik ve edebiyatı çağımızın eğlence sektörü oyunlarla buluşturduk. Bu sanatların alt dallarına girdikçe animasyon, üç boyutlu animasyon, hikâye yazarlığı, senaristlik gibi kolların da karşınıza dikileceğini düşünürseniz uzmanlık boyutunun derinliğine hayran kalırsınız.

Geçenlerde kendi kendime neden oyunlardan artık eskisi kadar zevk almadığımı hatta daha doğru şekilde söylemek gerekirse çok daha az sayıda oyununun beni yıllar öncesindeki kadar heyecanlandırdığını sorarken, yukarıdaki düşünce zincirinin yarattığı patlama sorumun cevabını verdi. Saydığım üç sanattan biri eksik olduğunda artık o oyundan farkında olmadan zevk almamaya başlıyoruz. “Bir şeyler eksik ama ne?” sorusunun cevabı bu üç sanatın içinde saklı. Sürekli düşman vurmak ya da boşluktan aşağıya düşmeden platformlar üzerinde zıplamak artık bizi tatmin etmiyor. Eğlenirken aynı zamanda kültürel olarak da tatmin olmak istiyoruz.

İşte bu yüzden sadece basit bir bölüm tasarımcısı olup ezbere kod girmek ya da çok yetenekli bir 3D sanatçısı olmak büyük yapımları kurtarmıyor. Milyonlarca dolar harcasanız bile hayal gücünün sınırlarını zorlayan, o topraklarda büyümüş yaratıcı insanları kadronuzda tutmazsanız AAA diye çıkardığınız oyun müthiş bir fiyasko ile daha ilk haftasından zararla açılış yapıyor. Oyun pazarındaki iyi ve kötüyü yaratan fark bu; oyuncunun ne istediğini bilen, hayal kuran ve bir zamanlar deli gibi oyun oynamış yapımcılar. Ve elbette oyun takvimi yetişsin diye yapımcıların sırtlarını kırbaçlamayı kesmesi gereken yayıncı firmalar…



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...

oyungezer.com.tr facebook.com/oyungezer twitter.com/oyungezer youtube.com/oyungezer steamcommunity.com/groups/oyungezer

Had Safhada



Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

REKLAMLARI İZLE(ME)DİNİZ

Bu ay Türk reklam sektörünün kanseri olan konulardan bahsedecektim ("risturn" oranları, satış rakamlarını şişiren yayınlar gibi). Ancak sevgili Michael Pachter'ın önemli bir konudaki patlaması bunu başka bir sayıya ertelememe sebep oldu. Eğer İngilizce biliyorsanız, lütfen önce şunu izleyin: *http://bit.ly/1hGac7v* (esas şenlik 01:27'den itibaren başlıyor).
İzlemeyenler için kısaca özetleyeyim: Pachter dünyanın en ünlü oyun sektörü analistidir ve Gametrailers'daki programına her hafta okurlarından gelen sorulara ekonomiyi ve sektörü içeriden bilen biri olarak profesyonelce cevap verir... Ancak bu videodaki ikinci soruya dümdüz girişmiş.

Michael'a sorulan soru özetle şu: "Sizce oyun sitelerinin herhangi bir geleceği var mı? YouTube ve Twitch gibi kaynaklardan oyun izleyebiliyoruz. Ben de Gametrailers dahil girdiğim tüm sitelerde adblock kullanmadan girmiyorum ve hiçbir reklamınızı izlemiyorum. Sizin gibi içerik sitelerinin artık herhangi bir amaca hizmet ettiğini düşünmüyorum ve gerçekten kapansanız da umurumda olmaz. Nasıl olsa aradığım her şeyi YouTube ve Twitch'de buluyorum."

Normalde ciddiye alıp cevap dahi verilmeyecek bu trollü programa almasının tek bir sebebi olabilir Pachter'ın: Adblock kullananları bir konuya uyandırmak: Sakıncalı veya insanı uyuz eden reklamları yayınlayan sitelerde Adblock kullanmak tabii ki hakkınız. Ama dürüstçe çalışan, bedavaya ve kaliteli (premium) içerik sağlayan sitelerde Adblock kullanırsanız, o içerikleri hazırlayanları baltalıyorsunuz, kaliteli içerik kaynaklarını yavaşça öldürüyorsunuz demektir.

OGZ Online her ay 500.000 kez ziyaret ediliyor. Aylık trafiğimiz de 3 milyon civarında, yani giren her kullanıcı ayda ortalama 6 sayfa geziyor ki bu çok iyi bir rakam. Ve bu demek ki hazırladığımız içerikler seviliyor. OGZ Online'ın tek geliri, hazırladığımız içeriklerin yanında sakince duran "banner" dediğimiz reklamlar ve kırk yılda bir aldığımız video reklamlar. Çok çabalayarak son 2 yılda OGZ Online'ın hem içeriğini, hem de ziyaretçi sayısını 3 katına çıkardık neredeyse.
Ve ideal şartlar altında OGZ Online'ın masraflarını çıkarması için 1,5 milyon reklam göstermemiz yeterli (yani bir ziyarette sadece 3 banner göstermemiz yetiyor). Ancak evdeki bu basit hesap bile asla çarşıya uymuyor. Tıpkı Türkiye'deki benzerimiz oyun ve teknoloji sitelerinin çoğu gibi... Ve bunca çabalarımıza rağmen OGZ Online'ın gelirleri çoğunlukla negatifte kalıyor. Neden? Çünkü zaten reklam verenler her fırsatta kısabildiği her şeyi kısıyor. Gittikçe düşen reklam gösterim ücretleri (ABD ve Avrupa'da 8 ila 10 dolar civarında olan CPM ücretleri, Türkiye'de 0,50 kuruş ila 2 TL arasında geziyor) bir yana bazen öyle tekliflerle geliyorlar ki aklımız duruyor. Çok ünlü bir teknoloji firmasının reklam ajansı, siteye giren herkesin tüm bilgilerini toplayan bir script koymalarına izin vermezsek 2013'te hiç reklam vermeyeceğini söylemişti. Tabii ki reddettik, bizim gibi birçok teknoloji sitesi de reddedince geri adım atmak zorunda kaldılar... Ama reklam verenler her yönden biz içerik sahiplerini sıkıştırıyor, nefes alacak alan bırakmıyorlar.

Bu ortamda güvenebileceğimiz tek kesim okurlarımız. Sizler de içeriğinden faydalandığınız sitelerde Adblock kullanarak tek gelir kaynağımız olan reklamları "görmemeyi" tercih edince, elimiz kolumuz bağlı kalıyor. Teknolojiyi çok iyi kullanan bir okur kitlemizin olmasının dezavantajını yaşıyoruz: Sitelerin çok ciddi bir reklam gösterim kaybı var Adblock gibi programlar nedeniyle.

Biz OGZ Online'da daha kaliteli, daha özgün içerikler üretmek istiyoruz, ama sonuçta iki taraftan da önümüz kesilmiş durumda. Reklam verenlerin etik olmayan tekliflerini reddetmeye devam edeceğiz, daima. Ancak sizden ricamız OGZ Online ve benzeri çok sevdiğiniz, ziyaret ettiğiniz siteler için 10 saniyenizi ayırıp Adblock'tan OGZ Online'ı engellemesini durdurun. Ki biz de sizin desteğinizi görerek daha kaliteli içerik ve daha iyi bir site hazırlamak için çalışabilelim.

Ha tabii, Gametrailers ve Oyungezer Online gibi siteler olmasa da elbette istediğiniz oyunla ilgili yüzlerce İngilizce forum sayfası okuyabilir, sabahtan akşama YouTube ve Twitch videosu seyredebilirsiniz. Gelecekte bir oyun için 300 sayfa yazı ve 10 saat video izlemek mi istiyorsunuz, yoksa güvendiğiniz bir süzgeçten geçmiş 2 sayfalık eğlenceli, doyurucu bir yazı okuyup 10 dakikalık bir videoyla fikir sahibi mi olmak mı? Bunun kararını şimdi siz vereceksiniz.

> "DÜRÜSTÇE ÇALIŞAN, BEDAVAYA KALİTELİ (PREMİUM) İÇERİK SAĞLAYAN SİTELERDE ADBLOCK KULLANIRSANIZ, O İÇERİKLERİ HAZIRLAYANLARI BALTALIYORSUNUZ, KALİTELİ İÇERİK ALABİLECEĞİNİZ KAYNAKLARI YAVAŞÇA ÖLDÜRÜYORSUNUZ DEMEKTİR."





Kör Saatçi

Furkan Faruk Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

BAKAN

Son zamanlarda etrafta bolca Müdür, Direktör, CEO unvanlı genç dostlarımı görüyorum. Şimdi bu dostlarımla oturup memleket meselelerinden bahsetsek, ilk girişeceğimiz kişiler muhtemelen bu ülkenin bürokratları olur. Yıllar önce Milli Eğitim Bakanlığı'na işim düşmüştü Ankara'da... O yaşımda, "Ooo içeride kim bilir ne muhterem bilim adamları, eğitmenler vardır" derken uyuyan ve kısır yiyen teyzelerden başka kimseye rastlamayınca müthiş hayal kırıklığına uğramıştım. Aynı hissi bir de Tübitak'ta yaşadığımı hatırlarım. Kim bilir asıl şimdilerde ne durumdadır... Neyse...

20 yaşında kartvizitine "direktör" yapıştıran arkadaşımın ruh halini, kendini ispatlama isteğini o kadar iyi anlıyor ve takdir ediyorum ki gidip de bunu küçüğüne sürekli parmak sallayan tahta kafalar gibi eleştirmeyeceğim. Yine de tüm o köhne bürokratların "hayat" sandığı şeyle, bu heves arasında bir bağ kurmadan edemiyorum. Hayattaki çeşitli pozisyonlarla meslek arasındaki farkı ayıramayanlar, milletvekilliğini meslek erbaplığı sananlar aynı kişiler çünkü... Bırakınız ortaya koyduğunuz işler ve yarattığınız farklılıklar unvanlarınızı tanımlasın; aksi takdirde unvanlarınız tüm mesleki hayatınızı küçücük bir labirentin içine hapseder ve maalesef buna egonuzun içini doldurmakla başlar.



> "İŞ YAPARKEN TATMİN DUYGUSUNUN TETİKLENDİĞİ YER, OYUNLARDAN ÇOK DA FARKLI DEĞİL. YANİ, SADECE PARA YA DA UNVANLAR İÇİN ÇALIŞMAK İŞİN TÜM DOĞASINI ÖLDÜRÜP KEYFİNİ KAÇIRIYOR."

Bir şey yaparken tatmin duygusunu nereye koyduğunuz çok önemli... Biliyorum, bu pek "tercih" gibi durmuyor olabilir ama tekrar düşünün derim. Neden oyun oynuyorsunuz mesela? Sadece kupa biriktirmek için mi? Elbette ki hayır; iyi bir hikâye dinlemek, heyecanlanmak, stres atmak gibi onlarca sebep sıralayabilirsiniz. İş yapmanın sebeplerini de bundan çok farklı görmüyorum. İş dediğin çoğunlukla insanlı yapıldığı için yanında bir ton sorunla gelmesi kaçınılmaz ve sırf bu nedenle bile iç dinamikleri oyunlar kadar basit değildir. Ama ya aştığınız onca sorundan sonra sizi bekleyen "bir şey başarma duygusu, işe yaradığını ve kabul gördüğünü hissetme" gibi temel duygular? Sanırım tatmin duygusunun tetiklendiği yer, oyunlardan çok da farklı değil. Yani, sadece para ya da unvanlar için çalışmak işin tüm doğasını öldürüp keyfini kaçırıyor.

Mesela ben çalışma hayatıyla ilişkimi "işe yaramak" üzerine kurdum. İşimin bana sağladığı olanakları ve statüleri çıkardığımda elime kalan şeyler bana mutluluk veriyorsa işe yaradığımı hissetmemdendir. Yaptığım projeler birinin hoşça vakit geçirmesini sağlıyorsa benim için çember tamamlanmış demektir. Kendini işe yarar hale getirmek, bunu da çalışma arkadaşlarının çok gözüne sokmadan yapmak; çok da fazla itibar hevesine düşmemek sanırım çalışma hayatını daha keyifli kılan anahtarlardan birkaçı.

Demem o ki bir site açıp kendinize "Genel Yayın Yönetmeni" demeyin bence... Valla çok kötü duruyor. Çok daha şirin, kendinizi daha sempatik gösteren unvanlar, hatta mahlaslar bulabilirsiniz. "Droid" deyin mesela... Forum rütbesi gibi unvanlarınız olsun. Bırakın o unvanları size zaman kendi taşısın. Unvanların değil, farklılığın peşinde olun. "İnsanlar bana itibar göstersin" dedikçe ufak ufak karanlık taraf sizi çağırmaya başlıyor; karanlık tarafın sesi de en güçlü şekilde yine kendi egonuzun içinden çıkıyor. Sonra maazallah kendinizi bir anda yapan değil "bakan" olarak bulabilirsiniz.



Yer Altında Hayatını Kaybedenler İçin

Söylenecek çok bir şey yok aslında. Resmi rakamları bırakın bir kenara, milyonlarca insanın canını yakan bir olay yaşadık 13 Mayıs'ta. Bu haberi yazan kişinin içinde öfke de, üzüntü de, çaresizlik de var. Ama burası bunların tartışılma yeri değil.

O nedenle odağımı oyun firmalarının bu facianın ardından ne gibi kampanyalar yaptığına çevirmeyi yeğliyorum. Çünkü Soma'da kaybettiklerimizin ardından boş durmayıp yayını durduran mecralar ya da yardım kampanyaları başlatan firmalar oldu. Bizim sosyal medya sayfalarımız üç gün sessizdi mesela, benzer şekilde **Leader Gamer** ve **Turuncu Levye** de sosyal medya hareketlerini durdurdular. Bu karartmaların yanında tahmin edeceğiniz üzere her ciddi oyun mecrası (ve Crytek, Riot, Joygame ve Bigpoint firmaları) konuya dair bir taziye mesajı yayınladılar. Ama okuyucu tarafında, bu sessizliği yanlış yorumlayanlar olduğunu da görmüş olduk.

İstatistik tutuyormuşuz gibi algılanmaktan korksak da, acıyı paylaşmanın, zorda kalan kardeşlerimize yardımcı olmanın da özel bir değeri olduğunu düşünerek hangi oyun firmalarının duyarlı davrandığından bahsetmek istedik... Türkiye'de bulunan oyun yayıncılarından ikisi, **Riot Türkiye** ve **Joygame** zamanlı kampanyalarda bulundular. Riot, *League of Legends* için gelen yeni şampiyonu Braum'un ve Ejderkatili kostümünün olduğu Braum Paketi'ni 16-22 Mayıs tarihleri içinde kampanyaya dahil etti. Toplanan gelirler, Türk Kızılayı aracılığıyla hayatını kaybeden madencilerin aile ve yakınlarına ulaştırılacak.

Diğer taraftan Joygame, bünyesinde bulunan altı oyundan farklı paketleri aynı şekilde oyunculara sundu. *Wolfteam*, *Goley*, *Cengiz Han 2*, *Kara Taht*, *MStar* ve *Rakion* oyunlarından 15-31 Mayıs tarihleri arasında alınan farklı ekipman ve hizmetlerin bedelleri de yine Soma madencilerinin yakınlarına tahsis edilecek.

Hepsi bu kadar değil aslında. Firmalardan Crytek, taziyenin ötesinde sayfasını karartarak da bu yasın bir parçası oldu mesela. Ayrıca Dark Passage ByNoGame ve Team Turquality, 20 Mayıs akşamı Soma için karşı karşıya geldiler. Bu tür küçük ama anlamlı çabalar oyun dünyasında yerini alıyor, almaya da devam edecek gibi. İlerleyen günlerde Türkiye'de boy gösteren diğer firmaların da hassasiyetlerini göstereceklerine inanıyoruz.

CCP FanFest 2014

İzlanda merkezli **CCP** firmasını nasıl bilirsiniz? Hani şu *EVE Online*'ı yapan, 2003'te çıktığı günden beri güncelleştirmeleri eksik edilmeyen o dev, oyuncular tarafından şekillendirilen evrenin yaratıcısı CCP. İyi, değil mi? Gerek topluluk iletişimleriyle, gerekse oyunlarına duydukları bağlılıkla CCP'nin son 10 yılda sırtı bırakın yere geldi, yere yaklaşmadı bile.

Ama Mayıs başında Reykjavik'te gerçekleştirilen **Fanfest 2014**, fikrinizi değiştirebilir. Çünkü CCP'nin *World of Darkness* DVO'sunun fişini çekmesi bir tarafa (evet, bu gerçekle resmi olarak yüzleştik artık) süregelen bir oyunlarının bile kenara atılmaya yakın olduğunu öğrendik. Fanfest'te *Dust 514*'e dair ne söylendi biliyor musunuz? Birkaç basit istatistik. 5.2 milyon klon öldürülmüş bugüne kadar. Çok önemli gerçekten.

Peki az ama sadık olan *Dust 514* oyuncuları etkinlikte neyle karşılaştı? Sıkı bir itirafla. CCP'nin başkan yardımcısı **Sean Decker**'ın, *Dust 514*'ün bir hayal kırıklığı olduğuna dair itirafıyla. *Dust 514*'ün yitip gitme yolunda yanarak döktüğü küllerdense *Project Legion* doğacak gibi duruyor. Şimdilik ufak bir tanıtım videosu, birkaç ekran görüntüsü ve bir konseptten ötesi değil. Belki asla bir oyun olmayacak, bir sabit diskin içinde, "tozlu" raflarda kalacak bir fikir.

Ama hayat bulursa PlayStation 3'te değil PC'de yaşayacak bir fikir bu.

Dust 514'ün oyuncularının hissettiği terk edilmişlik ve ihanete uğramışlık hissinin kaynağını şimdi daha net anlamışsınızdır. CCP de şirket olarak *Dust 514*'te bir şeylerin yanlış olduğunun farkında. Decker'a göre, yakın gelecekte *Dust 514* oyunculara sahip olursa, proje devam edecek. Ama insanlar azalır ve giderse, oyun kapanacak. *EVE* evreninin bir ayağı da böylelikle, son bulacak. Bu yazının soğuk olması ne benimle, ne de İzlanda'nın hava durumuyla alâkalı. Her şey basit aslında, Decker bunu nesnel olarak dile getiriyor, "Her oyun servisinde olması gerektiği gibi" diyor.

Ama CCP her oyun firması gibi değildi. Bir zamanlar. **-Sarp**

DİJİTAL EKONOMİ

Fanfest'ten çıkan en ilginç şey, oyunların kendilerinden öte ekonomik mekanikleriyle alakalı aslında. Bitcoin'i biliyorsunuz, şu ünlü "crypto currency", yani arkasındaki sistemin ne olduğu ya da yaratıcısının kim olduğu açıklanmayan para birimi. Ama **Dr. Eyjolfur Gudmundsson**, yani CCP'de sanal ve gerçek para birimleri arasındaki ilişkiyi planlayıp yürüten beyin, Bitcoin'e dair bir çok tüyonun EVE'in geçmişinde olduğunu anlattı Polygon'a.

EVE evrenindeki ISK ve PLEX, en net para birimleri. Hatta PLEX ile etkinlik biletleri ya da donanım bile alabiliyorsunuz. EVE'de, bu birimlerin idaresi CCP'de. Yani güven duyulan kurum CCP. Para birimlerinin değeri ise oyunun oynanma isteğiyle doğru orantılı. EVE Online oyuncusu memnunsa, PLEX değerli. Oyuncular giderse, PLEX'in bir değeri yok.

Aynı mantıkla Bitcoin'e bakan Dr. Gudmundsson, ortada düzenleyici bir mekanizmanın olmadığını söylüyor. "Devletlere güvenmeyin, onun yerine kimliği bilinmeyen, kodun detayları bilinmeyen bir sisteme güvenin." diye özetliyor durumu. Bitcoin, bunu yapıyor işte. Değer ise, yine güvenle oluşturulan ve kullanıcıların atfettiği bir şekilde işliyor. Siteler, firmalar Bitcoin kabul ettiği için bir değeri var. Yani güven, buradaki tek dayanak.

Dr. Gudmundsson, 2008 öncesinde EVE'de bir dolandırıcılıktan bahsediyor. Çok yüksek miktarda oyun içi paranın, gerçek paraya dönüştürülmesi suretiyle değersizleştirilmesi olayı. Aynı şeyin her an Bitcoin'de de olabileceğini söylüyor, çünkü bunu engelleyecek bir denetim mekanizması yok. CCP PLEX'te, hükümetler de kendi para birimlerinde dengeyi kurmak için çaba sarf ederlerken, Bitcoin insanların güvenine bağlı.

2008'den önce EVE'de yaşananların yansıması dünyada olur mu bilinmez ama, Bitcoin'lerin kimi ellerde birikmeye başladığı dedikoduları etrafta dolanırken, bu ihtimâli göz önünde bulundurun derim.

UBISOFT'UN YARATTIĞI KÂBUS: DRM

2008 yılında, yayıncılar korsanla mücadele için her yolu denediklerine inanmışlardı. Tabii çevrimdışı olanları. 1 numaralı hedef CD'lerimizdi. Optik disklerimizi sürücülerden çıkaramıyor, orijinal oyunlarımız için bile "No-CD" crack'ler arıyorduk. Ama PS3 ve Xbox 360'ın interneti ön plana çıkarması yayıncıların ufkunu açmıştı. Belki de artık interneti oyuncuların boğazından aşağıya, bir koruma yöntemi olarak boca etmenin vakti gelmişti. Peki kim cesaret edecekti bu işe? EA mi? Activison mı? Hayır, hamleyi ilk yapan Ubisoft oldu ve gerçekten, ağzı fena yandı.

Bugün bile **Uplay**, kayıt dosyalarınızı yutabiliyor, elinizde olan 20 küsür GB'lik oyunu size bir kere daha indirtebiliyor. Ama daha sistem Uplay olmadan, adı **Ubisoft Game Launcher**'dı ve bundan daha fazlasını yaşatıyordu size. **DRM**, yani Dijital Hakların Yönetimi sistemi ağzımıza zaten Ubisoft ile takıldı. Hatta Ubisoft'un kendi başına getirdiklerinden sonra diğer firmalar, DRM yöntemlerini uygularken iki kere düşünür oldular.

Çölü Hatırlamak Acı Veriyor

Ubisoft'un korsana karşı mücadelesinde kendi altyapısını kullanarak oyuncuları kayıt etmek için sunuculara bağlı kalmaya zorlaması fiyaskonun ilk adımları idi. Gerçi bütün bu cafcaflı koruma laflarına rağmen *Prince of Persia: The Forgotten Sands*'in çıkmasına çok az kala piyasaya sürülen *Silent Hunter V*, 2010 yılının Mart ayında çok basit bir işlemle kırılarak namlı DRM sisteminin hiç de korkulacak bir yanı olmadığını göstermişti.

Sıra *The Forgotten Souls*'a geldiğinde ise ikinci bir saçmalık baş gösterdi. Oyun hesapta en düşük internet bağlantısını istiyordu, yani 512/128 kbps. Fakat buna rağmen müthiş bir bağlantı sorunu vardı. Ubisoft oyunun açıldığı ilk anda ve belirlenmiş noktalarda sunucuya bilgi göndermek zorunda bırakmıştı. Bu anlar: kapıları açacak kolları kaldırırken, kapı açılma zamanlamaları, geliştirmeler, yetenekler, tecrübe puanı hesaplamalarını içeriyordu. Yani neredeyse oyunu oynadığınız her anda dandik sunuculara bilgi göndermek zorunda olduğunuzdan oyunu oynamak eziyet haline geliyordu. DRM Reloaded'ın oyunu kırmasını da engelleyemeyince Ubisoft tam altı ay sonra Prince of Persia'nın DRM korumasını kaldırmak zorunda kaldı. Ama o ilk altı ayda çekilen çilelerin merhemi olmadı.

İtalya Size Yasak

Ubi(ş)soft inatla DRM sisteminin arkasında durmaya çalıştı -doğal olarak-. Ama sıra firmanın oyun yelpazesinde başı çeken en önemli yapım *Assassin's Creed*'in ikinci bölümüne geldiğinde şikayetlere kulaklarını tıkayamadı. Oyunu oynamak için sürekli Ubisoft sunucularına bağlı kalmak gerekiyordu. *AC2*'nin çıkışından sonra muhtemelen yoğunluktan dolayı sunucular çöktü. Aradan 12 saatten fazla zaman geçmesine rağmen problem çözülemediğinden AC'nin ağır hayran kitlesi uzun süredir beklemek zorunda kaldıkları oyunu oynayamadılar. Ubisoft klasik DDoS saldırısı bahanesi arkasına gizlendi. Doğruyu söylemek gerekirse herkes bir aksaklık bekliyordu ama kimse bu kadar çabuk yaşanmasını tahmin etmiyordu. Nihayetinde Ubisoft *AC2* konusunda da beyaz havlu attı ve DRM şartını kaldırmak zorunda kaldı.

Tüm bunların yanında, Ubisoft Uplay saplantısından vazgeçmediği için oyunculara hâlâ hem platformlar arası, hem de tekil oyun deneyimlerinde acı çektirmeye devam ediyor. Örneğin, geçmişi yâd etmek isteyip *Splinter Cell: Conviction*'ı Steam'den alırsanız, Uplay ile olan uyumsuzuk yüzünden oyunu üç kere başlatmanız gerekir. Önce normal, sonra "Safe Mode", sonra tekrar normal. Her birinde Görev Yöneticisi'nden oyunu elle kapatmanız gerekiyor, yoksa oyun açılmaz. Ya da *Heroes IV: Shades of Darkness*'ın her oyuna girişte Uplay ile bağlantıyı kontrol etmesi, sunucuda problem varsa size çevrimdışı oyun hakkı bile sunmuyor olması da yine Ubisoft'un sisteme olan saplantısının göstergelerinden.

Neyse ki hem başka yayıncılar, hem de Steam'in gelişimi Uplay'in iş bilmezliği dışında kalan eleştirilerin tarihte kaybolmasına sebep oldu. Ama dönüp bakarsanız, biraz cesurca da olsa oyuncuların karşısına çıkıp bu sistemi savunduğu için Ubisoft'u tebrik bile edebilirsiniz. Tabii güzelce bir patakladıktan sonra. **-Nurettin & Sarp**

ZAMAN ÇİZELGESİ

Korsana karşı savaşta kendince zırhını kuşanıp karşımıza dikilen Ubisoft'un bize ve kendisine çektirdiklerine bir bakalım.

ARALIK 2008
Ubisoft, ölmenin imkânsız olduğu Prince of Persia oyunuyla DRM deneyini gerçekleştirdi. İnsanların nabzını yoklayan firma, sonuçları açıklamadı.

ŞUBAT 2010
Ubisoft çıkacak bütün PC oyunlarında DRM, yani oyunu oynarken sürekli internet bağlantı gereksinimi olan sistemini duyurdu. Pek hoş karşılanmadı tabii.

MART 2010
Denizaltı simülasyonu Silent Hunter 5 DRM ile çıktığı günün ertesinde kolayca kırıldı. DRM pek de ciddiye alınmıyordu. Oyunu orijinal alanlarsa mutsuzdu.

MART 2010
Uzun bekleyişten sonra PC oyuncuları Assassin's Creed 2'lerine kavuşacaklarını sandılar ama yanıldılar. Sunucular öyle bir yamuldu ki oyuna çok uzun süre girilemedi.

HAZİRAN 2010
Prince of Persia: Forgotten Sands piyasaya çıktı. İnsanlar oyun hakkında pek bir yorum yapamadılar, çünkü doğru düzgün oynayamıyorlardı.

ATTEMPTING TO RESTORE NETWORK CONNECTION. THE GAME WILL RESUME ONCE THE CONNECTION HAS BEEN RE-ESTABLISHED. PLEASE WAIT.

{ QUIT GAME }

BİR ZAMANLAR WARRIOR WITHIN VARDI...

Bütün bu internete bağlı DRM sistemlerinden önce, Ubisoft başka bir şe daha girişti. Prince of Persia'nın başarılı üçlemesinin oyunlarındaki DRM sistemi, oyunun CD'sinin sürekli diskte kalmasını istiyordu. Ama bazı Windows sürümlerinde, Deamon Tools gibi bir program yüklüyse oyuna orijinal diskinizi bile tanıttıramıyordunuz. Bir çok çözüm vardı: Oyunun kalıp dosyasını alıp sanal diske koymak, fiziksel sürücünün kablolarını sökmek, ya da internette yayınlanan crack'i kullanmak. Evet, özellikle son iki oyunun orijinal hâline sahip insanlar bile crack peşinde koştular.

DRM KORSANA KARŞI BAŞARILI OLDU MU?

DRM'i bir tek Ubisoft denemedi ama en büyük felaketleri ve başarısızlıkları kendileri yaşadı. EA Origin'e geçtikten sonra DRM'i belli başlı oyunlarda denedi, bunlardan en önemlisi SimCity idi ama ardından gelen başarısızlıktan sonra çevrimiçi zorunluluğunu kaldırdı. Ne kadar iyi korursanız koruyun özellikle tek kişilik oyunlar rahatlıkla kırılabiliyorlar. DRM diye tutturmak firma için para arsızı görünümünde kötü bir imaj çizerken, yaşanan aksaklıklar ise ücret ödeyerek oyun alan oyuncuları çileden çıkartıyor ve belki de korsana yöneltiyor.

PARÇA PARÇA ASSASSIN'S CREED II

Assassin's Creed II de, her oyun gibi korsanla sınavını verdi. Ama bu sınav ilginçti, hatta oyunu orijinal olarak alanların bile başvurduğu bir maceraya dönüştü. Oyundaki hafıza blokları parça parça kırıldı, sonra bu parçalar oyunun yine korsan olarak hazırlanmış istemcisinde açıldı. Yani siz bir bölümü bitirince, yenisi kırılana kadar bekliyordunuz. Aslında bakarsanız, episodic oyunların bir hâli gibiydi, eğlenceliydi. Ama insanların buna katlanmasındaki asıl sebep Ubisoft'un sunucuları ve arada giden internet yüzünden tüm ilerlemenin çöpe gitmesiydi.

TEMMUZ 2010
Üst üste gelen ağır eleştirilerden sonra birçok oyun dergisi DRM'nin yasal olarak oyun alan kullanıcıları cezalandırdığını ve korsana yönelttiğini belirtti.

KASIM 2010
Ubisoft istemese de tepkilere kulak vermek zorunda kaldı ve ilk geri adımı Silent Hunter 5 ile attı. Oyun artık çevrimdışı da oynanabilir duruma gelmişti.

ARALIK 2010
Gelen yoğun baskıdan sonra Assassin's Creed 2 ve Splinter Cell: Conviction'dan DRM zorunluluğu kalktı. Ama ileride çıkacak oyunlarında DRM olacaktı.

AĞUSTOS 2011
Çok tutan tanrıcılık oyunu From Dust'ın da DRM'ının kaldırıldığı duyuruldu. Artık bazı şeyler yavaş yavaş şekilleniyordu. Ubisoft hatasının farkına varmış gibiydi.

EYLÜL 2012
Sonunda beklenen oldu ve Ubisoft DRM'yi neredeyse tüm oyunlarından kaldırdı. Artık sadece oyunu ilk defa yüklerken internet bağlantısı isteniyordu.

MAYIS 2013
Ama Heroes VI: Shades of Darkness çıktığında, başlangıçta kendi sistemi Conflux'a bağlanmak istiyordu. Sunucular sapıtınca, oyun yine oynanamaz oldu.

Oculus ve ZeniMax Mahkemede Hesaplaşacak

Son iki aydır, ZeniMax ve Oculus arasında sıkı bir çekişme var. ZeniMax, Oculus VR teknolojilerinde kendilerinden gelme sektörel sırların olduğunu iddia ediyordu bir süredir. Tabii Oculus da buna dair açıklamalarda bulunmuş, kendini aklamaya çalışmıştı. Bir de ZeniMax'in parçası olan id Software'dan ayrılıp Oculus saflarına geçen John Carmack, bu tartışmaya tuz biber ekmişti.

Ama zincirin son halkası Mayıs sonunda koptu, ZeniMax resmi yollardan hakkını aramaya karar verdi. Oculus'un haksız kazanç sağladığına ve kendilerine ait teknolojileri pazarladığına inanan ZeniMax, bakalım bu hukuk savaşından galip çıkacak mı? İçimizden bir ses, Oculus'un adım adım Olay Mahalli sayfalarına kaydığını söylüyor ama peşin hükümlü olmayalım biz de.

ÇİNLİ RAKİP

Çinli ANTVR adlı firma, Kickstarter'da kendi VR projesi için şansını deniyor. 23 Haziran'da kampanyası bitecek olan ürünün adı, hiç tahmin edemeyeceksiniz, ANTVR. Hem gözlük, hem de silah ve normal kullanım arasında değişen kontrol koluna sahip olan ANTVR, kablosuz bir çözüm sunuyor. Glyph, InfinityEye ya da Morpheus gibi rakiplerin yanına ANTVR'ı da ekleyebilirsiniz: *http://tinyurl.com/ogz-antvr*

Playstore Size De Kazandıracak

İlerleyen sayfalarda TTNET IEEE BuildUp etkinliğinden bahsettik kısaca. İşte o etkinliğin öncesinde bir basın toplantısı, o toplantıda da Playstore ile ilgili gizli planlar vardı. Dünyayı ele geçirmiyorlar daha ama, bağımsız geliştiricilerin sırtını sıvazlayacaklar gibi. Dükkan Sizin adlı bir projeleri var çünkü. Artık Playstore'un sayfasında Dükkan Sizin diye bir alan olacak, bu alanda bağımsız geliştiricilerin oyunları yer alacak. İşin tatlı yanı da şu: Playstore bu oyunların satışından herhangi bir komisyon almayacak, yani bütün para geliştirici kişilerin ya da ekiplerin cebine girecek. Ayrıca Playstore oyunun tanıtımı konusunda da bu geliştiricilere destek olacak.

Bunun dışında Playstore büyümeye devam ediyormuş ve yakında hem İngilizce, hem de Arapça olarak karşımıza çıkabilirmiş. Hepsini geçin siz, Dükkan Sizin projesi kulağa tatlı geliyor değil mi?

Bir MOBA Da Crytek'ten Gelsin

MOBA fırtınasından etkilenen bir diğer firma da Crytek oldu. Sevilen bu türün yeni adayının adı Arena of Fate. Şimdilik hakkında çok fazla bir bilgi olmasa da oyunun en ilgi çekici yanı karakterleri. Diğer MOBA'ların aksine var olan bir fanteziye (ve tarihi karakterlere) ev sahipliği yapıyor oyun. Şu ana kadar adını duyduğumuz karakterler Fenrir (Kötü Büyük Kurt), Robin Hood, Tesla, Kırmızı Başlıklı Kız ve Joan of Arc. Anlayacağınız, yabancı isimler ve karakterler yerine bildiğimiz isimlerle 5'e 5'lik maçlar yapacağız. Daha fazla detay ilerleyen günlerde açıklanacaktır ama ilginç çizim tarzıyla, karakterlerinin kökeniyle canımızı çektirdiği kesin. Peki ya sitesi? İşte sitesi: *www.arenaoffate.com*

League of Legends: All-Star 2014

BÜTÜN YILDIZLAR PARİS'TE PARLADI -TUĞBEK ÖLEK

Elektronik spor deyince bunun hası Asya'dan gelir, eğer eSpor'un bir güneşi varsa sabahtan akşama doğudan parlar. Bunu öyle ortam geyiklerine kapılalım diye söylemiyorum. San Francisco'dan Singapur'a, Londra'dan Xian'a, Singapur'dan Milan'a kadar dünyanın dört bir yanında eSpor turnuvalarını yerinde izlediğim için, kendi gözlerimle gördüğümden söylüyorum. Asyalıların enerjisi, heyecanı, coşkusu, oyuna, oyunculara hayranlığını hiçbir yerde bulamazsınız. Bundan yaklaşık on sene önce Çin'deki bir turnuvayı hatırlıyorum, gençler bizim milli takımın çevresini sarıp imza alabilmek için birbirileriyle yarışmıştı. Kendi ülkesinde zerre ilgi görmemiş oyuncularımız şaşkın, "Bizi biriyle mi karıştırdı bunlar?" diye sormuştu. Hayır, karıştırmadılar, size hayranlar. Türkiye'den gelen profesyonel oyunculara bu kadar yakın olmak, ellerini sıkabilmek, fotoğraf çektirmek, imza alabilmek Çinli gençler için heyecan vericiydi. Bizim oyuncular için de rüya gibiydi bu, bir tanesi "Abi ben ömrümde ilk defa birine imza verdim. Bizde ancak forumlarda arkamızdan konuşurlar" demişti. Asya'da izlediğim her turnuva, Avrupa ve Amerika'nın boş salonları, hevessiz izleyicileri ve sönük atmosferi karşısında rüya gibiydi. Bu yüzden içinizde ola ki "Bu Asyalılar eSpor'da nasıl bu kadar iyi?" diye soran varsa, bilsin ki oyunlarının, oyuncularının, federasyonlarının başarısından önce, izleyicilerinin muhteşemliğinden alıyorlar güçlerini.

Şimdi on sene ileri sarıyorum. Paris'te 9 Mayıs akşamı Avrupa'nın en iyi *League of Legends* takımı **Fnatic** sahneye çıkıyor. Salonu tıka basa dolduran 5 bin Fransız genci ayakta, resmen yıkıyorlar salonu. Öylesine bir enerji var ki ortamda, tezahüratlar, ıslıklar, alkışlar öylesine dolduruyor ki mekânı insanın yerinde oturması mümkün değil. Tribünler ayaklarımın altında zangır zangır sallanıyor. Barcelona ya da Lakers sahaya çıkıyor olsa etkilenir bu tezahürattan. Çevreme bakıyorum, ne Güney Kore burası, ne Tayvan, ne Çin. Evet, *League of Legends*'ın kalabalıkları toplamasına alışığız, daha bu yaz Gamescom'da da izdiham yaratmıştı. Ama böylesine bir coşkuya Avrupa'da ilk defa şahit oluyorum. **Riot Games**'in son yıllarda eSpor turnuvalarına ve yayınlarına harcadığı emeğin sadece oyunu, oyuncuları değil seyircileri de değiştirdiğini bağırıyor bu tribünler. Güneş Asya'yı ısıtadursun, yıldızlar Paris'te parlıyor bu akşam.

1/2 Dünya Finali

Başardıklarına bakıp da *League of Legends*'ın herhangi bir spor dalına kıyasla ne denli genç olduğunu unutabilir insan. Daha dördüncü sezonda olduğumuzdan Riot da deneye deneye işin doğrusunu bulmaya çalışıyor, geçen seneler gibi bu sene de kurallar ve turnuva formatları değişiyor. Mesela geçen sene All-Star turnuvası, NBA'in All-Star'ının bire bir kopyasıydı. Dünyanın farklı bölgelerinden yıldız oyuncularla bölgesel takımlar kurulmuş, turnuva bunlar arasında yaşanmıştı. Bir anlamda herkes kendi kıtası için yarışıyordu ve bunun yanında 1'e 1 ve 2'ye 2 eğlenceli yetenek maçlarıyla etkinlik süslenmişti. Bu seneye turnuvanın gövdesini Avrupa, Amerika, Güney Kore, Çin, Güney Doğu Asya liglerinde yarı sezonu şampiyon bitiren takımların katıldığı turnuva oluşturuyordu. Yani karma takımlar değil, Fnatic, Cloud9, SKT T1, OMG ve Taipei Assassins mücadele ettiler. O zaman bu turnuvanın sezon sonunda yapılacak büyük dünya finalinden ne farkı vardı? Çok da yoktu aslında. Daha az takım katıldı, seyirci kapasitesi biraz daha düşüktü, birinciye o muhteşem Sihirdar Kupası'nı vermediler. Yoksa atmosfer ve maçların kalitesi, büyük dünya finalini aratmadı. Bu sene All-Star, şov maçlarındansa ciddi bir turnuva havasına bürünse de eğlenceli maçları da unutulmamıştı. Karma takımlardan oluşan Team Ice ve Team Fire'ın maçları bana sorarsanız turnuvanın kendisinden bile eğlenceliydi.

Turnuvaya katılan takım sayısı sadece beş olsa da maçların sayısı hiç de az değildi. İlk iki gün bu beş takım sırayla birbiriyle karşılaştı. Böylece







her birini diğerine karşı oynarken görebildik. SKT T1 tüm maçlarını zorlanmadan alsa da diğer dört takım arasındaki maçlar çok çekişmeli geçti. Özellikle 9 Mayıs akşamı oynanan Cloud 9 vs. OMG ve Fnatic vs. Taipei Assassins maçları bütün grup sıralamasını belirlediği için çok heyecanlıydı. Bu maçlarda Avrupa ve Amerika'nın kazanması sadece seyircinin coşkusu değil, oyun kalitesinde de batı takımlarının yol aldığını gösteriyordu. Bu maçlar sonunda Taipei Assassins elenirken geriye kalan dört takım yarı finalde karşılaştı.

Gün doğuyor

İlk maç yine Cloud 9 ile OMG arasındaydı. Bir akşam önce zafer kazanan C9 yarı finalde aynı performansı gösteremeyip 2-0 kaybetti. İkinci maçta SKT T1 ise Fnatic'e acımadı, skor sadece 2-0'dı belki ama öyle bir evire çevire ezdiler ki, Fnatic'e sorsanız "20-0 kaybetmişizdir herhalde" derdi. Hele ilk maçın sonlarında canı yarıya düşmüş Faker'ı dörde bir yakalamalarına rağmen, Faker'ın Yasuo'su ikisini öldürüp gerisini az canla eve yollayınca moralleri hayli bozulmuştur. Anlayacağınız, bir akşam önce yıldızlar batıdan parlarken, 10 Mayıs'da Asyalılar gelip "Sabah oldu, güneş doğdu, hadi gençler siz evinize" dedi. Böylece turnuvanın son gününde yine bir Çin vs. Güney Kore finali yaşanacağı belli oldu.

Geçen sene Eylül ayında oynanan 2013 sezon finalinde SKT T1 ile OMG karşı karşıya gelmişti hatırlarsanız ve turnuva boyunca SKT T1'ı yenebilen tek takımdı OMG. Beş maç üzerinden oynanan finalin ilk maçı SKT'nin üstünlüğüyle başladı. Ama OMG hızla toparlandı, öne geçti, geri düştü, tekrar saldırdı, maç uzun süre bir o tarafa bu tarafa kaydı. Ama OMG'nin iki Baron oyununda yaptığı hatalar pahalıya mâl oldu ve 51 dakika boyunca nefes kesen ilk maçı SKT kazandı. Bu kıyasıya geçen ilk maçı kaybetmek OMG'yi alt üst etti. Sonraki iki maçta hiç zorlanmayan SKT T1 finali 3-0 süpürdü ve üst üste ikinci büyük kupasını kazanmış oldu. Üstelik bana sorarsanız performansları son dünya finalinden de iyiydi.

Team Ice vs. Team Fire

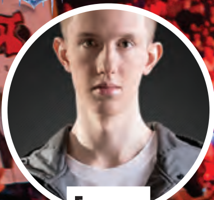
Bu sene sadece All-Star turnuva formatı değil, geçen sene çok ilgi gören eğlenceli maçlar da bir hayli değişmişti. Asıl turnuvaya katılmayan takım ve oyunculardan, topluluğun oylarıyla, Team Ice ve Team Fire isminde iki takım kuruldu. Her takım beş ana bölgeden yani farklı ülkelerden birer oyuncu içeriyor. Daha önce birlikte oynamamış, birbirinin dilini pek bilmeyen ama hepsi kendi ülkesinde efsane isimler: Froggen kaptanlığındaki Team Ice ve Diamond kaptanlığındaki Team Fire.

Bu iki takım U.R.F. (bekleme süreleri ve yetenek maliyeti düşük), Hexakill (altıya altı), Pick-10 (şampiyonları topluluk seçer) gibi resmi olmayan eğlenceli LoL modlarında her gün bir maç yaptı. Hem takımların karma efsane oyuncular olması (Doublelift ve MadLife'ı kaç kere yan yana oynarken izleyebilirsiniz?), hem de maçların zevkine oynanıyor olması sayesinde bugüne kadar izlediğim en eğlenceli LoL maçlarıydı. Hexakill maçları için takımlara yakın zamanda emekli olan iki efsane Toyz ve Misaya katılırken son gün de 1v1 ve 2v2 mücadeleler vardı.

Özellikle ilk gün U.R.F. maçında Bjergsen'in Ezreal ile muhteşem performansı ve Pick-10 maçında topluluğun Froggen için seçtiği Anivia ile bütün maçı domine etmesi unutulacak gibi değildi. Eğer bu maçları kaçırdıysanız dönüp izlemeniz lazım mutlaka. YouTube üzerinde İngilizce sunumlar için bit.ly/1nOGLDK sayfasına, Türkçe sunumlarla izlemek isterseniz Twitch'den **bit.ly/1kGF4cf** sayfasına bakabilirsiniz. "Star" diye aratın; günün ilk maçları Ice vs. Fire.



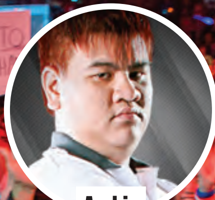
Team Ice


Froggen
Alliance
Avrupa
Orta Koridor (Kaptan)


Doublelift
Counter Logic Gaming
Amerika
Saldırı Gücü Taşıyıcı


Madlife
Cj Entus Frost
Güney Kore
Destek


Caomei
Team WE
Çin
Üst Koridor


Archie
Saigon Jokers
Güney Doğu Asya
Saldırı Gücü Taşıyıcı


Misaya
-
-
Orta Koridor (Hexakill)



Team Fire

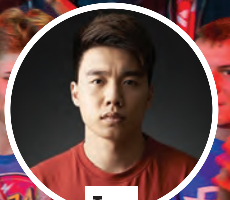

Diamond
Gambit Gaming
Avrupa
Ormancı (Kaptan)


QTV
Saigon Jokers
Güney Doğu Asya
Üst Koridor


Shy
Cj Entus Frost
Güney Kore
Üst Koridor


Bjergsen
Team SoloMid
Amerika
Orta Koridor


Weixiao
Team WE
Çin
Saldırı Gücü Taşıyıcı


Toyz
-
-
Orta Koridor (Hexakill)

BJERGSEN RÖPORTAJI

U.R.F. maçında Ezreal ile çok iyi oynadın. Normalde de onunla sık oynar mısın?
Ezreal özellikle U.R.F. modunda çok güçlü, çünkü neredeyse her iki saniyede bir zıplayabiliyor. Hareket kabiliyeti çok yüksek ve oynaması çok eğlenceli. Normalde onunla pek sık oynamıyorum ama U.R.F. için iyi bir seçimdi.

Hexakill'de işler neden ters gitti?
Aynı dili konuşmadığımız için taktik uygulamak biraz zordu. Toyz genellikle orta koridorda oynadığı için ona bu konumu vermek istedim. Bense pek iyi bir ormancı değilim. Sonuçta kazanamadık ama bence hepimiz için eğlenceli bir maçtı. Bir sonraki maçta yeneriz artık.

Geçen kasım ayında, kadrosu uzun zamandır hiç değişmeyen TSM takımına katıldın. Alışmak senin için zor muydu? Nasıl bir deneyimdi?
İnsanların büyük beklenti içinde olduğunu hissettim. Özellikle ilk maçta çok gergindim, çünkü çok sayıda TSM hayranının gözü üstümdeydi. Daha sonra bu gerginliği kullanarak kendimi daha da geliştirdim. Playoff'larda çok iyi değildik ama bence gayet iyi bir sezon geçirdik. Gelecek sezon daha da iyi olacağımızı umuyorum. Kendi açımdan, oyun mekaniklerim iyi ama taktikler konusunda öğrenmem gereken çok şey var. Gelecek sezon için bu konuda çalışmam gerekiyor.

Sence bu sezon orta koridordaki en önemli metagame değişimi neydi?
Ziynet eşyaları büyük bir değişim getirdi. Ayrıca orta koridorda artık eskisinden daha fazla sayıda şampiyon oynayabiliyorsunuz. Turnuvalarda oynanan bir sürü değişik şampiyon görmek hoşuma gidiyor.

Orta koridorda oynarken nelere dikkat etmeli, nasıl baskına gitmeli?
Düşman ormancının konumunu bilmiyorsanız koridorun yarısından ileri geçmemeye dikkat etmelisiniz. Totem kullanmak çok önemli, çünkü her iki taraftan da baskına uğrayabiliyorsunuz. Baskına uğramaktan korkuyorsanız birkaç minyon kaçırmayı göze almak iyidir. Dolaşmaya çıkmadan önce koridorunuzu ittirin ki rakibiniz kulenizi alamasın. Sonra diğer koridorlara bakın. Sizin tarafınıza doğru ittirilmişse arkalarından baskın yapıp skor almak daha kolaydır. Ne tarz bir şampiyonla oynadığınız da elbette önemli.

Amerika ve Avrupa takımları Asyalılara yetişebilecek mi?
Amerika takımlarının daha iyi mekanikler, Avrupa takımlarının daha iyi stratejiler öğrenmesi gerekiyor. Kim daha hızlı öğrenirse o kazanır. Bu yılki finalde ilk üçe girebilirler ama sanırım ilk sırayı yine Kore veya Çin alacak.

FROGGEN RÖPORTAJI

Bu sezon metagame'deki en büyük değişiklik neydi?
Fizz, Zed ve Ahri gibi suikastçılar gitti, yerine Ziggs, Orianna, Gragas gibi farm ağırlıklı, minyon dalgalarını hızla temizleyebilen orta koridor şampiyonları geldi. Gragas değişiklikleri gelmeden önce tabii. Orta koridordaki en önemli değişiklik buydu.

Orta koridorda oynarken başka koridorlara da yardıma gitmek gerekiyor. Nasıl yapmalı, nelere dikkat etmeli?
Eğer minyon dalgalarını hızla ittirebilen, ya da suikast potansiyeli yüksek bir şampiyonla oynuyorsam, haritada dolaşırım. Hareket kabiliyeti düşük, mesafe kapatabilen yeteneği olmayan şampiyonlarsa dolaşmaya pek uygun değil. Dolaşırken düşman ormancısına dikkat etmeniz gerekiyor, yoksa hazırlıksız yakalanırsınız. Baskına gittiğiniz koridor kazanıyor mu yoksa kaybediyor mu, bu da çok önemlidir.

Anivia artık pek oynanmıyor. Sence geri döner mi?
Diğer orta koridor şampiyonları nerf'lendikçe Anivia gitgide daha iyi bir seçim halini alıyor. Eninde sonunda Anivia tekrar güçlü bir seçim olacak.

All-Star maçları hakkında ne düşünüyorsun?
Uzun süredir tanıdığım ama hiç beraber oynama fırsatı bulamadığım oyuncularla oynama fırsatı buldum ve çok eğlenceliydi. Aradaki dil engeli nedeniyle sözlü iletişim zor olsa bile oyun içinde iletişim kurmakta çok sıkıntı çekmedik, çünkü herkes oyunda nerede ne yapması gerektiğini iyi biliyordu.

Dünkü U.R.F. maçında Fire takımı sizi ezip geçti. Bugünkü Hexakill'de ise tam tersiydi. Dün ile bugün arasında ne fark vardı?
Dünkü maç öncesinde biz sadece maça girip eğleneceğiz diye düşünüyorduk. Sonra bir de baktık ki rakip takım kazanmak için ant içmiş. Biz de dedik ki bir sonrakinde biz de kazanmak için ne gerekiyorsa yapacağız. Uygulayacağımız taktikler hakkında konuştuk ve maç için beş, pardon, altı OP şampiyon seçtik. Karşı taraftan daha iyi bir takım kompozisyonuna sahiptik ve sonuçta işe yaradı.

LEAGUE OF LEGENDS'TA TOPLU OYUNCU KIYIMI

Oyunu sevin ya da sevmeyin kabul edilmesi gereken bir gerçek var *League of Legends* eSpor camiasında türe önderlik ediyor. Yayın alanı genişledikçe ve izleyici sayısı arttıkça kapital açısından da iyice değer kazanıyor. Oyunu dengeleme konusu göreceli bir kavram olduğundan tartışması genelde anlamsız ama firmanın yeni karakterler için hazırladığı kaliteli içerikler de yadsınamaz. LoL'ü sevmeyen oyunculara bile görsel ve duyusal olarak zevk aldığı bir gerçek. Ama ben bu detayları pas geçip başa dönüyor ve işin eSpor kısmına girmek istiyorum.

Bundan 3 sene önce *League of Legends* Dünya Şampiyonası oyunun belirli kitlesi için yapılıyordu. Ama geçen bu süre zarfında popülerlik tırmandı ve eSpora başlamış yabancı oyuncular çok iyi paralar kazanmaya başladılar. Örneğin sponsor ve reklamlardan aldığı ücretle Carlos "ocelote" Rodríguez Santiago'nun yıllık kazancı 1 milyon avro'yu buluyor. Ülkemizde de Riot ofisinin kurulması ve League of Legends'ın resmi olarak desteklenmesi bu ihtimâllerin hep uzaklarda olmadığını anlatıyor aslında.

Birçok oyun meraklısı için eSporcu olabilmek ulaşılabilir bir amaç hâline geldi. Riot TR'nin de yaptığı birçok basın açıklamasının cesaretlendirici ve teşvik edici tavrını da unutmamak gerekli. Tabii duruma ekonomik açıdan baktığınızda eSporun LoL sınırları içinde gelişmesi Riot Games'in reklamını yapabilmesidir ve ticari bağlamda bundan doğal bir şey yoktur. İşte bu noktada yaklaşık bir ay önce toplu Elo Boost kıyımında asıl değinmek istediğim ayrıntı da bu. Karşılıklı çıkar ilişkisi; eSporcular ile Riot TR arasındaki çıkar ilişkisine baktığım zamanda da kantarın ağır tarafında firmayı görüyorum. Ve ince eleyip sık düşündüğümde WristCutterR da dahil 19 oyuncunun diskalifiye edilmesini haksız buluyorum.

Bu 19 oyuncunun diskalifiye sebebi "Elo-boost". Bu eylemin resmi açıklaması ise şu:

Bir oyuncunun başka bir oyuncunun hesabı ile o kişinin dereceli oyunlardaki sıralamasını yükseltme amacıyla, tekrar edecek şekilde ve kasıtlı olarak oynamasıdır. Bu işin ilk etapta görünen kısmı, peki Elo-boost yapan oyuncuların gerekçeleri nedir?

Avrupa'ya kıyasla gelişmekte olan bir eSpor kültürümüz var, o nedenle büyük paraların hayal olduğu bir gerçek. Ama geleceği kesin olmayan bir sektörde şansını deneyen oyuncuların fedakârlıkları da yadsınamaz. Bu işin gerçek bir kariyeri olup olmadığını hem kendilerine, hem de çevrelerine kanıtlamaya, hafta sonu maçlarıyla yaşamlarına katkı sağlamaya çalışıyorlar. Peki şu şaşalı isimleri ile gördüğünüz Şampiyonluk Ligi'ndeki takımlar hafta sonu maçlarından ne kadar kazanıyor dersiniz? Takım başına 200TL. O da kazanabilirlerse. Konuya bu pencereden baktığınızda şartların ne kadar iyi olduğunu bir kere daha düşünmeniz olası, öyle değil mi?

Elbette Elo-boost kurallara aykırı ve kesinlikle yasaklanması gereken bir durum. Lakin Riot TR'den bu 19 oyuncuyu diskalifiye etmeden evvel konunun özüne inerek, bir yıl yerine bir kaç maç ceza ve çok ciddi son bir uyarı yapmasını daha uygun bulurdum. Bu haber ilk çıktığında yaptığım eleştiriler yukarıdaki gibiydi ve ek olarak şunu demiştim "Bu adamlar üzerinden ligi yürütüyor (bir nevi her takım sizin için çalışıyor ve reklamınızı yapıyor) iseniz bu oyunculara maaş bağlamalısınız." Aklın yolu bir ya da sesimi duymuşlar gibi birkaç gün sonra Riot TR'nin yaptığı açıklama oyunculara önümüzdeki sezon maaş verilebileceği idi. Riot Games gibi dünya çapında güçlü bir oyun firmasının yapması gereken de aynen buydu.

Hazır eteğimizdeki bütün taşları döküp bu konu üzerine konuşmuşken diskalifiye edilen oyuncuların arasında Dark Passage oyuncusu olmamasının bir çok oyuncu tarafından tepki ile karşılandığını da belirtmem gerekli. -**Nurettin**

WILDSTAR

ZAMAN GÖMECEK DVO ARIYORMUŞSUNUZ?

Wildstar DVO sürüsüne hızlı ama etkili bir giriş yapmaya hazırlanıyor. Kapalı betası son bulan oyun 8-18 Mayıs tarihleri arasında açık betaya açıldı. Zaten Mart sayımızda Sarp, 10 maddede *Wildstar*'ın temellerini anlatmıştı. Şimdi de 10 gün çamurda debelenip öğrendiklerimize bakalım:



- Yıllardır eski DVO heyecanımızı geri getirecek bir oyun arıyoruz ama ya yapımcılar özgün olacağım derken çuvallıyor ya da bizdeki heyecan duygusunu kalıcı olarak tetikleyemedikleri için kısa koşu arkadaşımız olup, sonrasında başından kalktığımız oyunlara dönüşüyorlar. Örneğin *Guild Wars 2*'yi ele alalım. O sanat yönetimiyle, o özgünlükle başarıyı ıskalaması mümkün değil deniyordu ama yapımcılar Roma'yı baştan fethetmeyi seçti. *WoW*'a benzemeyeceğiz diye *WoW*'un bütün beğenilen özelliklerini tersine çeviren yapımcılar, sonunda "garip" bir özgünlük yakaladı ama bu da oyuncu kitlesini geniş tutmaya yetmedi. *Wildstar* bu hatayı yapmıyor. Zaten herhangi bir DVO'yu devirme iddiasıyla da gelmiyor. Oyun, tüm bilinen çağdaş DVO'ların beğenilen özelliklerini almış, kendi evreninde buluşturmuş gibi. Yani zaten halihazırda oyuncular tarafından beğenilen özellikleri taşıyor. Bize de beğenmek değil, denemek kalıyor. Beğeni zaten Facebook onaylı, %100 çalışıyor *(ühü ühü, neden Berkan ya :(-Sarp)*.

- Son yıllarda çıkan DVO'ların bir eksiği de hardcore oyuncuları düşünmeyip önce leveling içeriğini oluşturmaları, insanların kısa seviyede son seviyeye ulaşıp, içeriksiz kalması . *Wildstar* bunu da düşünmüş. Oyun baştan sona end-game'e yönelik desek yalancı çıkmayız. Son seviyeye gelecek oyunculara geniş bir içerik sunacak olan yapımcılar, bununla da yetinmeyip 18 aylık genişleme güncellemelerini şimdiden planlamış ve yapımına başlamış. *TERA*'dan hatırlıyorum da, deneyimli oyuncular olarak heves edip hemen son seviyeye gelmiş, ama bomboş bir end-game içeriği ile karşılaşmıştık. *Wildstar* bu tarz korkularımızı baştan törpülüyor. Bir an önce son seviyeye gelsem de end-game içeriği oynamaya başlasam diye oyuncuyu körüklüyor.



- Atmosfer nasıl olursa olsun, bu zamana kadar çıkmış DVO'ların ortak özelliği "epic" bir algı oluşturması. Yani kahramanlıklar, kaleden kurtarılan güzel kızlar ve boynu kesik ejderhalar. *Wildstar* bu konuda özgün bir çizgide ilerlemenin en güzel örneklerinden birini vermiş. Oyun "epic" değil, komik. Level atladığınızda sanki *Guitar Hero*'dan fırlamış gibi bir arayüz ile karşılaşıyorsunuz. NPC'ler küfür ediyor ve oyun içi diyaloglar da epey neşeli. *WoW*'un domuz b.kunda boncuk buldurma görevi tarzı gülünç görevlerinin tadımlık olması gibi sanmayın, *Wildstar* baştan aşağı mizah ile kaplı. Bu da DVO çevrelerinde pek rastlanır bir şey değil.



- *Wildstar* uzun zamandır çıkacak olan en "bütün" DVO olarak kabul edilebilir. Oyun şimdiden gelecek yılı için bile hazır ve nazır. Hem casual hem de hardcore oyuncuyu tatmin edecek içeriğe sahip. Çok mu sıkıldınız? O zaman sizi kendi evinizi inşa etmekle meşgul etsin. O da mı yetmedi? Uçan kaykayınız ile dağı bayırı dolaşın. Ya da oyuna odaklanıp dereceli battleground, warplot ve raidler ile *Wildstar*'ın dibine vurun, tamamen size kalmış. **-Berkan**

Not: Oyun PlayStore'da Standart versiyon 120, Deluxe Edition 150 TL olarak satışta. Aral İthalat sitesinde indirimle 108TL, normal fiyat olarak 120 TL'yi sunuyor.







Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Garaj

Sevgili günlük,

İşe yeni bir programcı aldık, 24 yaşında. Bu demek oluyor ki *WoW*'daki en genç programcı değilim artık. Tam da zamanıydı yani! Zaten 30 olmama 3 ay kaldı ve panik had safhada. "30 olmadan yapılacaklar" listesine bakıyorum, zira iş ciddiye binmiş vaziyette. Bunu bari son dakikaya bırakmasam iyiydi. Bir taraftan gitar çalmayı, bir taraftan da İzlandaca 10'a kadar nasıl sayıldığını öğreniyorum. İzlandacada bir harf var arkadaşlar, afedersiniz burnunuzu çekerken çıkardığınız sese denk geliyor. Beklediğimden daha meşakkatli bir iş anlayacağınız.

Bu arada, ülke olarak oyun sektöründe ve hatta genel olarak teknoloji alanında neden istediğimiz yerde olmadığımızı buldum. Çünkü bizim evlerimizin çoğunda garaj mefhumu yok! Açıklayayım hemen: John Carmack'tan Steve Jobs'a, teknoloji alanındaki büyük isimlerle konuştuğunuzda ortak olarak söyledikleri şeyi biliyorsunuz (gerçi Jobs için biraz geç kaldınız). "İlk programımı 14 yaşında bir arkadaşımla beraber evimin garajında yazdım". Ne hikmetse o arkadaşlarını da hep kazıklamış oluyorlar sonradan (Romero, Wozniak, Saverin...). Ama o ayrı konu...

Yani biz okuldan kaçıp bilardo salonuna ya da *"Counter"* oynamaya giderken (şimdiki nesil okuldan kaçınca ne yapıyor bir haber verin lütfen) bu insanlar garajda C++ kodu yazıyordu. Elbette 14 yaşında, bir bakıma yeni bir şeyler öğrenmek için ideal yaşta bu işe başlamakla ÖSYM'den bilgisayar mühendisliği kazandığınız teminatı geldiğinde başlamak arasında fark var. Düşünüyorum bizim de güzel bilgisayarlarımız var, zekâmız da şükür ki yerinde. Ama çok az kişi bu alanda bu kadar erken yol almaya başlıyor. O zaman suçu garaja atıyorum. O garajda var bir keramet!

30'a yaklaşırken ister istemez bir geriye dönüş, bir muhasebe oluyor tahmin ve takdir edersiniz ki. Mesela bazen zamanında neden bir garaj, olmadı bir katlı otopark bulup daha fazla emek vermedim diye kızıyorum kendime. Evet belki kariyer olarak beni çoğunlukla tatmin eden bir yerdeyim. Ama John Carmack olmakla Giray Özil olmak arasındaki fark gerçekten o garajdır belki? Garaj ve o garajın beraberinde getirdikleri, temsil ettikleri... Yani daha çok erken bir yaştan herhangi bir şeye tutkuyla bağlanmak, onun için hayatın başka alanlarından fedakarlık yapmak, çoğu zaman etraftakiler tarafından yanlış anlaşılmayı göze alabilmek... Bunun çok kritik olduğuna inanıyorum.

Başka da pişmanlıklarım var tabii, olmaz mı? Ama durmadan eski zaman hikâyelerini anlatan dede olmayayım henüz. Belki 40. yaşgünümde yazacağım Yapımcının Günlüğü'nde anlatırım onları da. Ama pişman olmadığım şeyi söyleyeyim: Oyun oynayarak geçirdiğim zamanlar. Benim kimliğimi, mesleğimi, bilgi ve becerilerimi bu kadar etkilemiş başka çok az etken var. Oynamaya devam o yüzden, *FTL*'e kaptırdım bu aralar, hadi hayırlısı. Benim gemiye çıkartma yapıldığında başarı oranım Sabri Sarıoğlu'nun kaleyi tutan şut yüzdesiyle yarışıyor, çözümünü bilen hayrına bir mail atsın yahu!









BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Önümüzde E3 var ya, bu sayfaları ne edeceğiz biz onu düşünüyoruz...





SUNSET OVERDRIVE

Geçtiğimiz E3'de duyurulan, sonradan renkli kabuğuna çekilen *Sunset Overdrive* için yoğun geçen bir aydı Mayıs ayı. E tabii, yeni E3 yaklaşırken bir beklenti ve heyecan yaratılması gerekiyordu. Konsept çalışmaları, oyun içi videolar, yapımcı günlükleri derken o heyecan yaratıldı mı? Kesinlikle evet!

Insomniac Games'i Playstation konsoluna özel ürettiği *Resistance*, *Ratchet & Clank* gibi başarılı oyun serilerinden hatırlayacaksınız. Ama firma, shooter konusundaki deneyimlerini artık Sony için değil Microsoft için konuşturacak. *Sunset Overdrive* ise bu ortaklığın ilk meyvesi olacak. Insomniac Games bu konuda hiç şikayetçi değil, hatta her fırsatta bu oyun için en doğru isimle çalıştıklarını, oyunun ve kendilerinin vizyonunu en iyi Microsoft'un anladığını ve onlar olmasaydı *Sunset Overdrive*'ı yapamayacaklarını dile getiriyor.

Sunset Overdrive kendi görsel diline sahip olan bir oyun. Anlatım dilini de hesaba kattığımızda kendisinin bolca kaliteli bir Nickelodeon animasyonuna benzediğini söyleyebiliriz. Bu renkli evrenin en çok tercih edilen enerji içeceği **Overcharge Delirium XT**, hatalı üretim sonucunda bütün insanları mutantlara çeviriyor. Ardından içeceği üreten firmanın yani FizzCo'nun çalışanlarından biri olarak bütün bu pisliği temizlemekte bize düşüyor. Tabii bu temizliği Vileda takımı ile değil ateşli silahlar ile yapıyoruz. Oyunun gayet uçuk görünen crafting sistemi sayesinde ise bu temizliğin ne kadar kirli olacağı da yine bizim elimizde.

Ratchet & Clank markası ile shooter ve platform türlerini kusursuz bir şekilde birleştiren oyun yeni neslin gücü ve kendilerindeki vizyon ile türü bir adım ileri daha taşıyacaklar gibi. Açık dünya oynanış sahip harita o kadar büyük bir curcuna içinde ki baş karakterimizin akrobatik yetenekleri, modifiye silahlarından çok daha güçlü bir silah olabilir. Duvarlarda yürümek, binalar arasındaki hatlar üzerinde kaymak, çatılardan çatılara atlamak gibi parkur yeteneklerini uygularken bir yandan da mutantlarla savaşmanın hızı oyunun en dikkat çekici yanı. Oyunu oynarken sıkılmak pek mümkün olmayacak diyebiliriz. Yaratık çeşitliliği, boss dövüşleri ve karakter gelişimi konusunda da gayet bonkör davranan Insomnica Games iki gün sonra kenara atacağınız bir oyun yapmamak için çok uğraştıklarını söylüyor.

Elimizde *Dead Rising 3*'ü hatırlatan fakat görsel kimliği, rengarenk dünyası ve özellikle platform öğeleri ile ondan sıyrılan hatta önüne geçme olasılığı olan bir oyun var. Yeni nesilden bir tek PS4'e sahip olanlar biraz üzülecek gibi. Microsoft doğru bir hamle yapıp elinde pek fazla olmayan türün en iyi yapımcılarından biri ile anlaşmış durumda. Önümüzdeki E3'de hakkında çok daha fazlasını duyacağımızı hatta büyük ihtimalle oynayabileceğimizi düşündüğümüz *Sunset Overdrive* konsol aldırır mı, çıktığı zaman göreceğiz.

Yapımcı: Insomniac Games
Yayıncı: Microsoft Studios
Tür: Aksiyon-Platform
Çıkış tarihi: 2014 Sonları
Platform: Xbox One
İstemetre:



PERSONA 5

Oyunda kırmızı renk tonunun hâkim olacağı ve lise kurgusunun süreceği dışında bilgi yok ama 3. ve 4. oyunlarla Persona serisini efsaneleştiren Katsura Hashino'nun verdiği bir röportajdan çok genel de olsa enteresan bilgiler öğrenebildik. Mesela teaser videosundaki zincirli sandalyenin neyi temsil ettiği konusunda şunları söylüyor: "Bugünün dünyasında hayatlarından sıkılmış ve hoşnut olmayan insan sayısı hiç de az değil. Köşeye sıkışmış durumdalar ve nefret ettikleri bu dünyaya zincirlenmiş olmaktan nefret ediyorlar. Persona 5 bu bakımdan özgürlük hakkında bir oyun. Bu tip insanların gerçek dünyada yaşama şansı bulamadığı tarzda bir özgürlük... Zincirler kişinin hareket edememesi, hayattaki konumundan ileriye gidememesi fikrini temsil ediyor. Oyuncuların oyunun başından kalktıklarında etraflarındaki dünyayı alt edebileceklerini ve yaşamaya devam edebileceklerini hissetmelerini istiyorum."

Yapımcı: Atlus
Yayıncı: Atlus
Tür: J-RYO
Çıkış Tarihi: 2015
Platform: PS3
İstemetre:

FAR CRY 4

Açıklanması uzun zamandır beklenen ama Ubisoft'un sessiz kaldığı bir markaydı Far Cry. Ama ne oldu? E3'ün öncesinde bomba patlatmasa olmazdı. Evet, dedikodular doğru. Gerçekten de Himalayalar'da bir macera bizleri bekliyor. Hem de bir önceki kadar deli, bir önceki kadar ahlaki olarak şaşmış olma ihtimâliyle. Ubisoft Montreal'in idaresinde dört farklı Ubisoft stüdyosunu da yutmuş olan bu proje, çalışanları sindirip posasını üstümüze tükürecek gibi. Bu sefer Kyrat'ta, yani Himalayalar'daki vahşi ve tehlikeli bir bölgede kendi kendini kral ilan eden bir egomanyakla uğraşacağız. Yapımcıların dediğine göre, öncelikleri Far Cry 3'ten sonra oyuncuları şaşırtmak ve beklentilerini aşmak. Daha önce yapabildikleri bir şey olmuştu bu, neden bir daha olmasın ki? E3'te daha fazlasını bizlerle paylaşacaklarmış. O zamana kadar sapıtık kralımızın görseliyle vakit geçirelim biz de.

Yapımcı: Ubisoft Stüdyoları
Yayıncı: Ubisoft
Tür: FPS
Çıkış Tarihi: 20 Kasım 2014
Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
İstemetre:

Chris Roberts

Madem Gerçek Dünya Hayallerini Gerçekleştirmeye Yetmiyor, Sen De Sanal Olanda Yükselirsin...

Parayı Veren Düdüğü Çalar

Star Citizen'ın yapımı Kickstarter ve Roberts'ın kendi sitesi üzerinden yapılan bağışlarla finanse ediliyor. 44 milyon barajına yaklaşan oyun, her adımda yeni özellikleri ekliyor projeye. İşte bu özelliklerden birkaçı:

-Oyunun hikâyesini orijinal planın 10-20 katına çıkaracak kadar ek görev.
-Onlarca yeni gemi modeli, gemi taşıyıcıları ve devasa yeni üsler.
-Uzay gemileri için binlerce yeni modifikasyon seçeneği.
-Piyade olarak çatışma ve başkalarının gemisine çıkartma yapma imkânı.
-Oyunla birlikte her oyuncuya ücretsiz mod yapma programları sunulacak.
-L.A. Noir'daki gibi aktörlerin yüzünü yakalayan bir hareket algılama teknolojisi kullanılacak.
-Gemilere kumanda merkezi ekleyip kaptan Kirk gibi koltuğunuzdan ortalığa emir yağdırma imkânı sunulacak.
…ve daha fazlası. Star Citizen zenginleştikçe içeriği de zenginleşmeye devam ediyor. Geçtiğimiz hafta, Roberts oyuna prosedürel olarak yeni yıldız sistemleri ekleyebilecek bir sistem ekleyecek bir ekip oluşturdu. Bu da demek ki, bir noktadan sonra oyunun içeriği teknik olarak sonsuz olacak.
Eklenen ek içeriklerin tam listesini ve projenin önündeki yeni hedefleri gösteren listeyi şurada bulabilirsiniz:
http://tinyurl.com/ogz-citizen



Nefes alan her çocuk büyüyünce astronot olmak ister. Yıllar geçtikçe, dökülen süt dişlerimiz gibi, hayallerimiz de yavaş yavaş bizi terk ederler. 1970'lerde, Star Wars ve Star Trek gibi serilerle büyüyen ve astronotluk hayallerinin yalan olacağını erken yaşta fark eden bir genç adam ne yapabilir? Yanıt basit, Kendisi uzaya gidemezse, uzayı kendisine getirir.

Chris Roberts'la tanışın: Atmosferin altında sıkışıp kalmış hayalperest astronotların oyun dünyasındaki en tutkulu temsilcisi. 1968'de California'da doğup, gençlik yıllarını İngiltere'de geçiren Roberts, bilim kurguyla çok vakit geçiren, hayal dünyası geniş, arkadaş çevresi küçük bir çocuktu. Başta, bilgisayar oyunlarıyla pek alakası yoktu, daha çok sinemaya ilgi duyuyordu. Özellikle de uzay filmleri kalbinde yer etmişti. Star Trek devrinde doğan her çocuk gibi, uzay denilen o koca, karanlık boşluk ve gizlediği sonsuz sırlardan başka şey düşünemez olmuştu. Fakat Roberts uzayın ortamını daha ilginç buluyordu. İzlediği ve okuduğu hikâyelerde neler olup bittiğiyle değil, hikâyenin geçtiği evrenin görsel detaylarıyla ilgileniyordu. Uzay gemilerinin tasarımları, karakterlerin giyimleri, içinde yaşadıkları dünyalardaki mimari, kültür, manzaralar gibi şeylerle kafayı bozmuştu. Bir süre sonra, kendi küçük hikâyelerini yazmaya başladı. Hikâyeleri basit tutuyor, asıl emeğini bunlar için kapsamlı ve detaylı görsel tasarımlar hazırlamaya harcıyordu.

Elbette kendi filmlerini çekmek istemesi de uzun zaman almadı. Sorun ise, film yapmanın ekip işi olmasıydı. Küçük yaşlarında zaten az arkadaşı olan Roberts, sinemanın kamera, aktör, ışık, ses, set tasarımı gibi gereksinimlerinde yardımcı olabilecek insanları bulmanın zorluğunu hesaba katmamıştı. Biraz(!) mükemmeliyetçiydi ve az kişiyle yarım yamalak filmler çekmektense hiç çekmemeyi tercih etti. Projelerin hepsi kağıt üzerinde kaldı. Hayaller kırıldı, uzaya gidilemedi.



Uzayda Yeşeren Bir Umut

Tam o sıralarda, Roberts kendine bir bilgisayar edinmişti. Bu yeni ve yabancı makine şimdilerdeki bilgisayarlar gibi nispeten kullanıcı dostu ve cıvıl cıvıl değildi. Chris Roberts'ın 1970'lerde karşısına oturduğu bilgisayar, sayılar ve kodlarla çalışan, soğuk, acımasız, lisedeki matematik hocanız gibi bir şeydi. Ama genç Chris makineyle bir süre uğraştıktan sonra, bilgisayarların kendi içinde dünyalar yaratabilen potansiyelini fark etti. Şimdinin bağımsız projeleri gibi o dönemde de oyunlarda görselleri, sesleri, programcılığı tek başınıza halledebilirdiniz. Roberts da kendini bilgisayarının monokrom ekranına kilitledi ve işe koyuldu. Filmlerinde oynayacak arkadaşı yoksa, o da kendine piksellerden oyuncu yaratacaktı. Senaryolar koda dönüşecek, ekranın içinde kendi film stüdyosu olacaktı.

Roberts makinenin dilini hızla öğrendi ve küçük oyunlar yapmaya başladı. Bütün hatalarından dersler çıkarıyor, bütün boş zamanını oyunlarıyla uğraşarak geçiriyordu. İşlerinin kalitesi gitgide artan Roberts, bir süre sonra kendi oyunlarını satmaya başladı. Başarılı olan ilk oyunu, 14 yaşında dönemin sistemlerinden BBC Micro için yaptığı King Kong idi. Oyunun dağıtım yöntemine ise bayılacaksınız: "BBC Micro User" adlı derginin Nisan 1983 sayısında, dört sayfalık bir yazıda oyunun bütün kodu basılmıştı. Yapmanız gereken, bu kodu sayfalardan okuyup, kendi BBC Micro'nuza tek tek girmekti. Yani resmen oyunu kendi bilgisayarınızda sıfırdan programlayıp, sonuç olarak ortaya çıkan programı oynuyordunuz (Otuz yılda ne kadar yol kat etmişiz yahu). Başarıyı görüp iyice kendini kaptıran Roberts oyun yapmaya devam etti ve 20 yaşına geldiğinde, çoktan bestseller olmuş üç tane oyunun yapımcısıydı.

Kafasının içi hala uzak galaksiler, süpernovalar ve karadeliklerle doluydu. Mükemmeliyetçiliğinden olsa gerek, daha önceki projelerinde hiç asıl aşkı olan uzay konusunu ele almamıştı. Yaptığı projelerin kalitesini henüz yeterli bulmuyordu. Uzayla ilgili bir iş yapacaksa, en iyisini yapmalıydı. 1986'da ABD'ye döndüğünde, o zamanlar daha EA tarafından satın alınmamış olan Origin Systems'da çalışmaya başladı. İşte burada, en iyisini yapması için gerekli kaynakları bulmuştu.

Oksijensiz Ortam

Chris Roberts dediniz mi, akla gelen isim hep *Wing Commander* olmuştur. Roberts'ın kariyerindeki başarının temeli bu oyundur. Ama Roberts, kolay yoldan rahata ermiş bir adam olmadı hiç. Önce

ZAMAN ÇİZELGESİ

Tüm hayallerini uzay üstüne kuran bir adamın kısa yeryüzü macerası...

- **1982:** Roberts'ın ilk oyunu King Kong, BBC Micro için piyasaya çıkar. Büyük başarı elde eder. Platformda başka oyunlar da yazar.
- **1986:** İngiltere'de olan Roberts, bu işin merkezine, yani Amerika'ya dönüp Origin Systems' da işe başlar, projelerde çalışır.
- **1990:** Başında olduğu proje Wing Commander ile yıldızlara yükselir. Oyun sektörünün en önemli isimlerinden biri hâline gelir.



- **1993:** Origin, Strike Commander'ı çıkarır. Bu sırada Wing Commander serisi yönetmen koltuğunda Roberts olmadan devam eder.
- **1994-1996:** Oyunun yönetmeni olmasa da Wing Commander 3 ve 4'ün sinematik sahneleri için kamera arkasına geçer.

ZORU BAŞARMAK

Roberts için oyun tasarımındaki en önemli etmenlerden biri zorluk seviyesi. Sıkı bir PC oyuncusu olan Roberts, oynadığı oyunların acımasız ve saç yolduran cinsten olmasını seviyor.

"Bana göre bugünkü oyunlarda eksik olan en büyük element zorluk. Yapımcılar bugünlerde oyunlarını mümkün olduğunca geniş kitlelere satabilmek adına, oyucunun sürekli elinden tutan, aşırı kolay oyunlar yapıyorlar."

Son zamanlarda oynayıp sevdiği oyunlar sorulduğunda *Demon's Souls* yanıtını veren Roberts, *Star Citizen* için de refleks, taktik ve yeteneğinize bağlı mekanikler geliştirmiş ve hata yaptığınız zaman mutlaka sonuçlarla yüzleşiyor olmanıza özen göstermiş. Diğer DVO'lar gibi, oyuna para bayılarak veya saatlerce basit işlerde puan toplayarak fazla başarı görmeyi beklemeyin. *Star Citizen*'da "en iyi gemi" diye bir şey yok, tüm gemiler taş, kağıt, makas sistemine göre tasarlanmış: Hepsinin güçlü olduğu kadar, zayıf kaldığı alanlar olacak.





Her çocuk, küçükken astronot olma hayali kurar. Ama uzaya çıkmanın başka yolları da vardır.

Origin'de stüdyonun birkaç oyununda çalışması gerekti. Bu çalışmalarda gösterdiği performans ise ona kendi projesinin idaresini sundu. Wing Commander için yeşil ışık yakılmıştı. Chris Roberts, nihayet uzayla dans edecekti.

O zamanlar "devasa" sayılan ve içinde efsanevi oyun tasarımcısı **Warren Spector**'u da barındıran 11 kişilik bir rüya takımı oluşturuldu. *Wing Commander*, 1990 yılında DOS tabanlı PC için "3B uzay savaşı simülatörü" açıklamasıyla yayınlandı. 1993 imzalı *X-Wing* ise o sırada yapım aşamasındaydı ve çıkmasına daha üç yıl vardı. Tabii Star Wars oyunu oynayabilmek için yanıp tutuşan oyuncu kitlesi de Roberts'a hakettiği sevgiyi gösterdi – *Wing Commander* sektöre Death Star'ın süperlazeri gücüyle indi. Tam Roberts'ın istediği gibi bir dünya yaratan ve onu detaylandıran bir projeydi. Bugün emulatör yardımıyla Wing Commander'ın dünyasına adım atsanız, detay seviyesi sizi hayrete düşürecektir.



Oyun piyasada devasa bir başarı yakaladı ve hemen multi-milyon dolarlık bir seri haline getirildi, sonraki iki oyunu derhal planlandı ve evrenini genişleten 10 kitaplık bir yan proje oluştu. Chris Roberts, oyun sektöründe bir süperstar haline gelmişti.

Fakat Roberts'ın durup başarının keyfini çıkarmaya niyeti yoktu. Origin serinin gerisiyle uğraşırken, Roberts ise o anki başarısını, hala unutamadığı ilk aşkı olan sinemaya dönmek için kullanmayı denedi. *Wing Commander*'ın sonraki oyunlarının canlı aktörlerle çekilen demo sahneleri için kamera arkasına geçti, ve hatta sonrasında büyük miktarda yatırım yaparak *Wing Commander*'ın sinema filmini bile çekti.

Fakat film gişede başarısız oldu. Roberts, hâlâ hayalleri olsa da bu noktada borçtaydı. Sonunda, o esnada üzerinde çalıştığı *Freelancer* ile birlikte stüdyosunu Microsoft'a satıp, 2002 civarında oyun dünyasından tümüyle çekildi. Holywood'da başarılı bir film yapımcısı olarak yaklaşık on yıl çalışmaya devam etti, görsel efektler konusunda başarılı işlere imza attı ve oyun dünyasının radarından uzun süre düştü…ta ki 2012' ye kadar.

2012 yılında, Roberts'ın kurduğu **Cloud Imperium Games**, kendi web sitesi ve Kickstarter üzerinden yeni projesi, *Star Citizen* için destek toplamaya başladı ve kısa süre içinde topluluk destekli projeler tarihindeki en yüksek kazancı almış oldu. Haziran 2014 itibariyle *Star Citizen* 44 milyon dolar toplamış durumda (Orijinal hedef 500,000 dolardı), toplamaya da devam ediyor. Bütçe arttıkça, oyuna daha da fazla içerik ekleyen Roberts'a göre, bu proje zamanında yarım bıraktığı projesi *Freelancer*'ın olamadığı "hayallerinin oyunu". Oyunun kapsadığı tüm özellikleri burada yazmaya çalışsak başlı başına bir dergi sayısını *Star Citizen*'a adamamız gerekir. Şimdilik 2015'te çıkması planlanan oyunu dört gözle (iki kendi gözümüz, iki de Oculus Rift lensi ile) bekliyoruz. Ama Star Citizen karşımıza nasıl çıkarsa çıksın, Roberts'ın yine durulmayacağını, o kıvrımı bol beyninde başka planları olduğundan yine yetersizliklere takılacağını biliyoruz. **-Erim**

- **1996:** Chris Roberts, başkalarının altında çalışmaktan sıkılmıştır. Bu nedenle Origin'den ayrılarak Digital Anvil'i kurar.
- **1999:** Wing Commander beyaz perdeye taşınır ama çok kötü tepkiler alır ve çakılır. Digital Anvil büyük zarara girer.
- **2002:** Oyun dünyasından çekilip Hollywood'da yapımcılığa ve görsel efekt işlerine bulaşır. Bugün hâlâ TV sektöründe yapımcıdır.
- **2011:** Roberts oyun dünyasına geri döner. Cloud Imperium Games kurulur. Freelancer'ın düzgün yapılması hayali hâlâ canlıdır.



- **2012:** Star Citizen, Kickstarter'da beklenmedik bir başarı elde eder. Devasa proje başlar. Roberts oyun içi araçları ve imtiyazları satmaya devam eder.
- **2014:** Oyunun parçaları modüller hâlinde alanlara sunulmaya başlar. Daha işin başındadır ama Mart ayında GDC'de gösterilen oynanış, tatmin edicidir.

İvoFEST '14

Bahar Geldi Diyorlar, Dışarıya Gelsenize...

Havaların ısınmasıyla burnumuzu dışarıya çıkarmanın vakti geldi de geçiyor. Hâlâ arada yüzümüzü kara çıkaran anlar olsa da, özellikle Nisan sonu ve Mayıs ayı doyurucu geçen dönemler. Hem üniversitelerin bahar şenlikleri başlıyor, hem de farklı kollardan alternatif kültüre dair etkinlikler birbirini kovalıyor. Artık kendisini gösteren, gelişkin ve sadece tüketmeye dayalı olmayan bu etkinlikler bu sene geçmiş olsa da kulağınıza küpe olsun, gelecek seneler için takviminizde bir yerde dursun istedik.

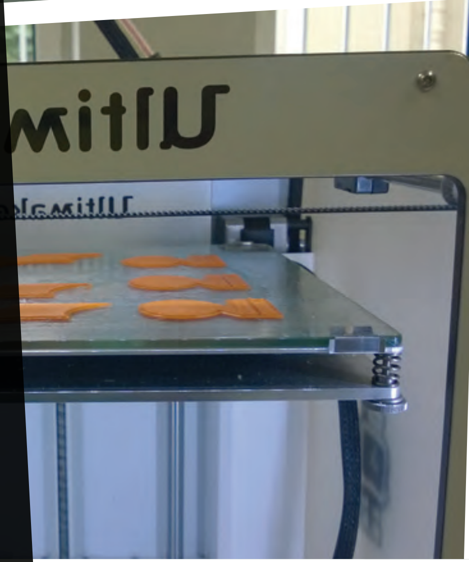
Video oyunlarını merkez aldığımızdan (hiç belli etmiyoruz, biliyorum) bu dalın mutfağına hamle eden bir etkinlikten bahsetmek istiyorum. İstanbul Teknik Üniversitesi'nin IEEE kulübünün öğrencileri tarafından hazırlanan ve bu sene üçüncüsü gerçekleştirilen İTÜ Video Oyunları Festivali geldi ve geçti Nisan sonunda (Hiç bakmayın, kaç kere söyledik biz de). Bu sene 28-29 Nisan tarihleri arasında gerçekleşen bu etkinliğin karizmatik ve kısaltma adı ise İvoFEST. Peki neden işin mutfağı? Ne dönüyor?

Hayır, mavi maldan falan pişirmiyorlar (gördüğüm kadarıyla). Onlar daha çok Türkiye'de oyun sektörü içinde bulunan insanları alıp, onları panel ve seminerde bilgiye aç öğrencilerin önüne koymayı tercih ediyorlar. Böylece bir tarafta bu ülkede oyun sektörü içinde olmanın ne olduğunu bilen insanlar, bir tarafta da günümüzün alternatif kültürdeki "Amerikan Rüyası"nı düşleyen insanlar oluyor. Bu sene etkinliğin ilk gününde Madbyte Games'ten Özgür Soner, Yasin Demirden ve Fevzi Altuncu'nun katılımıyla gerçekleşen "**Video Oyun Semineri Üçgeni**" başarılı ve ufuk açan bir oturumdu. Hatta, etkinliğin sorumlularından **Ebru Çağlayan**'ın sözleriyle *"oyun endüstrisinde olmayı dileyen her insanın kesinlikle dinlemesi gereken bir"* deneyimdi. O zaman gelecek sene, tarihleri hafta sonuna getirmeleri için ekibi sıkıştırmanız gerekli, şimdiden söyleyeyim.

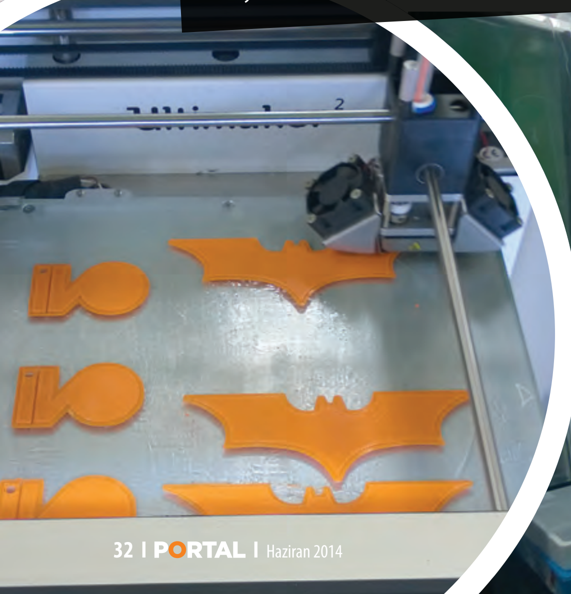
Etkinliğin ikinci günü ise "**Oyunun Tuzu Biberi**" adıyla bir panelle renklendi. Sektörden bir çok deneyimli ismin katıldığı bu söyleşi ise oyun sektörüne ulusal ve uluslararası açıdan daha genel bir bakış sunuyordu. Farklı konseptler, trendler, ne tür sistemlerin daha çekici, ne tür ekonomik modellerin daha verimli olduğuna dair güzel tartışmalara sahne oldu. Üstelik, İvoFEST ekibinin katılımcılara birer plaket vermek yerine TEMA Vakfı ile anlaşarak adlarına birer fidan dikmiş olmaları çok daha manidardı. Günün devamında ise 3D Akademi'nin Unity motoru ile kısa bir eğitimi vardı ve burnunu oyun yapımına sokmak isteyen insanlara uygulamalı örnekler sundu.

Ve hayır, etkinlik sadece amfide oturarak geçmez tabii. Her ne kadar hava biraz mızıkçılık yapsa da, IEEE kulübünün ekibi kapalı mekana taşınan konsollarla nostaljiden günümüze bir süreç sundular. Yani bir taraftan perde arkasını tartıştıktan sonra, kafanızı çevirip farklı gözle inceleyebileceğiniz oyunları bulabiliyorsunuz önünüzde. Bundan güzeli de olmaz.

Yalnız İTÜ IEEE ekibini sıkıştırmak lazım. Çünkü etkinlik Elektrik Elektronik Fakültesi binasında gerçekleşiyor ve orası tam bir labirent. Katılımcı insanların önceki senelerde kaybolduğu, kantinin artıklarıyla beslendiği ya da tümden binayla bir olduğu fısıltılar arasında. Birbirimizi biraz daha rahat bulsak, hayat çok daha güzel olacak. İşin şakası bir yana, bu keyifli etkinliği her sene sürdürmelerini istiyoruz. Tamam tamam, iki yönlendirme oku koysanız da olur canım. **-Sarp**









İZMİRCON

Ama Sen Seçilmiş Etkinliktin!..

Türkiye'de alternatif kültür etkinliklerinde geriye gittiğinizde, ister istemez bir sınıflandırma görürsünüz. Özellikle masaüstü FRP ekolü düşünülünce, her etkinliğin olmazsa olmazları bulunsa da bazı şeyler ön plana çıkar. Mesela METU-CON, masaüstü FRP'nin, WoD'un ve LARP'ın cennetidir bir nevi. Yeni yeni gelişse de hız kaybetmeyen KONTAKT dediğinizde, cosplay parlar bir anda gözünüzün önünde. Peki İzmirCon deyince neyi hatırlarsınız? Nedir İzmirCon'u diğerlerinden ayıran?

2008'de son olarak adım attığım ve Battle Arena'larıyla, masaüstü dev savaş düzenleriyle beni benden alan bu etkinliğe altı sene sonra adım atınca işlerin bayağı bir değiştiğini gördüm açıkçası. Evet, İzmirCon bu etkinlikler denkleminde en çok Warhammer'la bilinen savaş sahnelerinin merkeziydi. ÜStelik bir zamanlar, İstanbul'dan Bursa'ya, Eskişehir'den Antalya'ya convention'ların bolca olduğu dönemde bile kendisini böyle ayırırdı. Ama son iki senedir, TAKT ile yürütülen ortaklık ile iş biraz değişmiş anlaşılan.

Aslına bakarsanız İzmirCon yine eğlenceli, yine cıvıl cıvıl, hatta yurt dışındaki Comic-Con etkinliklerini düşünürseniz yapıldığı kongre merkezi sebebiyle o atmosferi en çok yansıtan etkinlikti. Ama unutmayın, burada masalarda tematik FRP oyunları da oynatılıyor. O nedenle o gürültünün, o boğuk uğultunun pek de yararı dokunmuyor oyunculara. Ama diğer taraftan gezmeye gelen katılımcılar için standlar, satın alınacak bir çok ürün, Wargaming oyunları ya da League of Legends gibi video oyunları, retro konsollar gibi seçenekler de sunuluyor. Yani biraz "ne şiş yansın ne kebap" teması sezebilirsiniz.

Zaten bu noktada ruhu tartışmak gerekiyor işte. Örneğin göreceli olarak "yaşlı" denilebilecek insanların, bu savaş sahnelerinin etkinliğin ucra köşelerine itilmiş olmasına hafiften içerlediği bir gerçek. Ya da Free2Play editörü Şahap Civelek ve FRPNET'in köklü yazarlarından İlker **Karaş**'ın söyleşisinin cosplay yarışmasının spontane seçilen saati yüzünden güme gidişi de biraz uğursuz.

Ama dediğim gibi, bu İzmirCon 2014'ü kötü bir etkinlik yapmıyor. Sadece kimlik karmaşası yaşıyor. Umuyorum 2015'te, üstündeki bu şüpheyi silkinmiş ve özüne geri dönmüş şekilde çıkar karşımıza. Çünkü arkasındaki deneyimli ekip, bunu yapabilecek güçte. **-Sarp**

TTNET IEEE BuildUp

TTNET ile İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü'nün ortaklaşa düzenlediği BuildUp etkinliği 9-11 Mayıs tarihleri arasında İYTE kampüsünde gerçekleşti. Yurtdışında örneklerini gördüğümüz Game Jam'lerle aynı formata sahip BuildUp'ta geliştirici ekiplerden etkinliğin başlangıcında duyurulan bir tema çerçevesinde, 48 saatlik içinde bir oyun geliştirmeleri istendi.

Çoğu İzmir ve diğer büyük şehirlerden olan katılımcılar Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun hazırladığı bir görseli baz alarak oyun geliştirme maratonuna başladılar. Sonuçta toplamda yaklaşık 100 kişiden oluşan 14 ekip tarafından 14 oyun geliştirildi ve Jüri'nin değerlendirmesi sonucu kazanan ekip ve oyunlar şunlar oldu:

New Game - Disorder
Nova Prospekt - ssss
Roof - Opposite

Yapılan oyunların bazıları oldukça enteresan. Kendilerine şu linkten erişebilirsiniz (Google Drive'da açmanız ve istediğiniz oyuna sağ tıklayıp "indir" demeniz yeterli): http://goo.gl/Gzkc75 **- Ömer**

BAŞKA NELER VARDI?

Torucon / 26-27 Nisan / Ankara
METUCON / 19-20 Nisan / Ankara
Battlehack / 29 Nisan / İstanbul
Çimlerde Yayılmaca / Her Gün / Çim olan her yer
Kutu Dondurma Yeme / Hafta İçleri / Bilimum üniversite kampüsleri

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!

01 Gerçeğine Uygun Modern Bir NES Ne Kadardır?

Etraftaki Famicon klonlarının aksine paranızla kaliteli, temiz, orijinal parçaları barındıran ve modern ekranlarla uyumlu bir NES alabilirsiniz. Hem de tek parça, şık alüminyum bir kasanın içinde. Hem Famicom hem de NES kartuşlarını destekleyen haznesiyle, HDMI'a kadar sunduğu imkânlarla bu bebek 500 dolardan başlıyor işte. Alüminyum kasa olmasaydı, ne kadar oldu kısmını sormayın. Akıllıları burada dövüyorlar çünkü (http://tinyurl.com/ogz-nes).



02 Crysis 3 8K Çözünürlükte Neye Dönüşüyor?

Çıktığı anı geçin, bugün bile görsel anlamda kalitesiyle söz ettiren bir oyun Crysis 3. Biz da boyumuzun ölçüsünü ısınan ekran kartlarıyla almıştık hep. Peki ya bu oyunu 8K çözünürlüğe çıkarırsanız ne olur? Gerçekçilik artar mı? Pek değil. Aksine, yağlı boya tablosu gibi görünmeye başlıyor oyun. Al çıktıyı tuvale, as duvara. Tam boyutta dosyalara ulaşabileceğiniz Flickr albümü: *http://tinyurl.com/ogz-8k*

03 Oculus Rift İle Uçmak... Ya Yeter Artık Ama!

Tamam, VR işi fena bir ivmede gitmiyor, hatta geçen aylarda paylaştığımız gibi farklı deneyler de var. Ama uçmanın simülasyonu yapılır mı be? Göbek taşı kıvamında, üstüne yattığınız ve kanatların hareketini simüle etsin diye amortisörlerle desteklenen Birdly adındaki sistem karşıdan bir garip duruyor. Kötülüyoruz falan ama, dibimizde olsa birbirimizi tepeleriz denemek için. Çaktırmayın: *http://tinyurl.com/ogz-birdly*



04 Bildiğimiz Twitch Elden Gidiyor!

Her ne kadar kesinleşmiş bilgi olmasa da, bu noktada artık geri dönüş olmaz gibi. YouTube, yani aslında Google Twitch'e talipmiş. Hatta kapalı kapılar ardında 1 milyar dolar ödenmiş. Nakit deniyor, yani şirket hissesi falan değil bildiğiniz gıcır gıcır hesap havaleleriyle ödenmiş yani. Ama resmi açıklama yapılmadı daha. İşte bu, bildiğimiz anlamda Twitch'in yok oluşu anlamına gelebilir. YouTube canlı yayın modülünü alacak, Twitch tarihe karışacak. Bu versiyonu beğenmedik biz.



05 Rusya'da Devlet Kontrolünde Blog Devri

Rusya devlet başkanı Vladimir Putin yeni bir yasa çıkarmış. Buna göre günde 3000'den fazla ziyaret edilen yayın sayfaları, gazete değerindeymiş ve devlet onaylı haber yapmak durumundaymış. Blog yayını yapacakların da tüm kimlik bilgilerini bildirmesi, yasanın bir diğer yaptırımı. Anonimlik kötüymüş çünkü. Cezası şimdilik 142 bin dolar ve mecranın kapatılması. Şimdi bunu yazdık ya, birilerinin kulağına kar suyu kaçmasın?





06 İş İlanının Karizmatik Hâli

İnsanlar işe başvurmak için özgeçmiş hazırlayadursun, işverenler artık çalışanlarını dahiyane yollarla buluyorlar. ABD'nin ulusal güvenlik teşkilatı NSA, Twitter üzerinden iş ilanı verdi. İlan da şu şekilde: "*tpfccdlfdtte pcaccplircdt dklpcfrp?qeiq lhpqlipqeodf gpwafopwprti izxndkiqpkii krirrifcapnc dxkdciqcafmd vkfpcadf.*" Evet, bu kodlanmış bir mesaj. Hayır, yanıtını bilmiyoruz. Evet, çok havalı. Daha önce Google gibi birkaç firma da bu işlere girişmişti, yine havalıydı. Özgeçmişler çok sıkıcı zaten.



07 Ocarina Of Time Bugün Yeniden Yapılsın!

Legend of Zelda'da, Link'in Master Sword'u alıp büyüdüğü bir yer vardır. The Temple of Time'da gerçekleşen bu olay geçmişte kalmış olsa da Michael Eurek adlı bir deli, bizim için Unreal Engine 4'e tapınağı yerleştirmiş ve hayır, olduğu gibi aktarmamış. Baştan aşağıya yenilenen, görsel olarak nefes kesici hâle gelen bu çalışmanın videosuna kesinlikle göz atın, ağlayın, dizlerinizin üstüne çöküp "nedeeen yooook?!" diye bağırın. *http://tinyurl.com/ogz-time*



08 Çok Seksiyiz...Teknoloji Sağ Olsun

Cinsellikle teknolojinin, oyuncaklardan öte bir ilişkisi varmış. Cam4 adlı webcam sitesinin Fransız IFOP'a yaptırdığı anketle cinselliğin teknoloji ile hem sınırları, hem de utangaçlığı aştığı fark edilmiş. İşin bir noktadan sonrası fazla +18 oluyor tabii ama, bilmemiz gereken şey yıkılan bariyerlerin sadece arkadaşlık olmadığı. Teknoloji insanlara feci hâlde yarıyormuş…anlarsınız ya (çok cıvık oldu bu).



09 1976'da Oyunlarda Şiddet Kavgası

Oyunlarda şiddet tartışmasının geçmişi pek de yeni değil. Tartışmanın başlangıcı 90'ları falan geçiyor, 1976'ya kadar uzanıyormuş. Death Race 2000'in oyunu Death Race, 1976'da çıktığında şiddeti pasif bir öğeden aktif, uygulamalı hâle getirdiği için tartışılmış. Ama Ulusal Güvenlik Konseyi'nin yorumu şahane: "Bu tür özendirilirse, gelecek olan şeyler tüylerimi ürpertiyor." Haçlı Seferleri de oyunlar yüzünden olmuştu zaten, evet cınım...



10 Mobil Oyun Klonlarında Patlamaya Hazır Olun

Hiç kodlama bilmeyen biri olarak mobil oyun dünyasında milyon dolarları kapmayı istiyor musunuz? İşte sizin için kutsal kaseyi bulup çıkardık. Appy Pie'ın bulut sistemiyle çalışan Game Maker aracı aradığınız çözüm. Tamam tamam, milyon dolarlar kısmı şaka olsa da iOS veya Android için dakikalar içinde oyun yapabilir, mobil oyun klonları arasında siz de yerinizi alabilirsiniz. Bu iyi mi kötü mü karar veremiyoruz biz ama, var işte böyle bir sistem. Kimisi kirliliği arttırır, kimisi mühim bir sorunu çözer işte: *http://tinyurl.com/ogz-oyunyap*



CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

GÜÇ HER ŞEYİ DEĞİŞTİRİR - M. İhsan Tatari

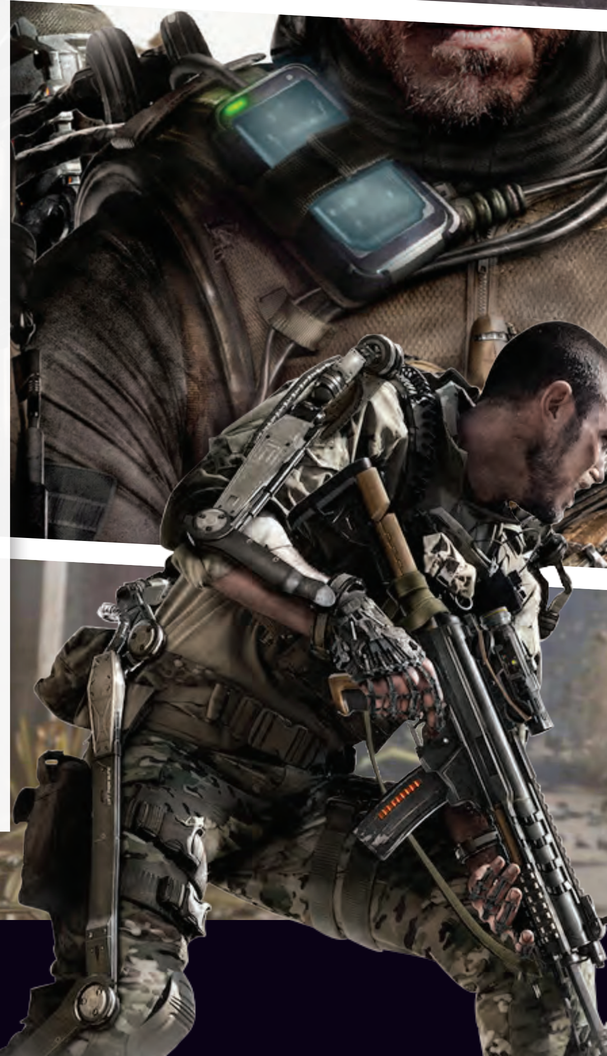
Yeni bir yıl, yeni bir *Call Of Duty*… İlk *Modern Warfare*'in 2007'deki muazzam başarısından itibaren seri üretime geçen bu fikri mülkün her sene yeni bir oyun çıkarması artık hayatımızın alışılagelmiş bir parçası oldu. Öyle ki, "Yeni bir CoD çıkıyor!" değil, "Bu yıl CoD oyunu yapılmayacak" açıklaması duysak bomba haber kapsamında değerlendirecek hale geldik. Lâkin şimdiye dek öyle bir habere rastlamadık, serinin her oyunu iyisiyle kötüsüyle milyonlar satmaya devam ettiği sürece de rastlamayacağız. Gerçi böyle bir şey arzuladığımız da yok. Demek istediğim, kim hakkıyla yapılmış bir CoD'a hayır diyebilir ki? İlk oyunda elimizde sadece bir şarjörle, silahsız bir vaziyette Alman hatlarına doğru kalkıştığımız umutsuz saldırı hâlâ hatırımızda. İkinci oyundaki Sahra Çölü görevlerini unuttuk mu peki? Ya da (çok klasik olacak ama) *Modern Warfare*'deki efsanevi sniper görevini? Hayır… Zaten her yeni CoD görüşümüzde içten içe bir heyecan duymamızın, istesek de istemesek de meraklanmamızın ve "Acaba bu kez…?" sorusunu sormamızın nedeni de bu değil mi? Peki bu sefer karşımızdaki "o oyun" mu? Bu kez o eski *Call Of Duty* ruhunu yeniden yaşayabilecek miyiz? Gelin, önyargılarımızı bir kenara bırakıp pozitif yaklaşalım ve elimizdeki bilgilere hep birlikte bakalım.

Ve başrolde Kevin Spacey!

Sledgehammer Games tarafından hazırlanan *Call Of Duty: Advanced Warfare* (AW), günümüzden yaklaşık kırk yıl kadar sonrasında, 2052 yılında geçiyor. Özel askeri şirketlerin iyice güçlendiği ve tüm savaşları bu oluşumların yürüttüğü zamanlardayız. Pek çok ülke sınırlarının korunması, terörist saldırılara karşı savunma ve can güvenliklerinin sağlanması için bu şirketlere bel bağlamış durumda. Bunların en büyüğü ise Jonathan Irons'ın (Kevin Spacey) hem kurduğu hem de yönettiği Atlas Corporation (Yayınlanan videoyu izlerken siz de Atlas'ın logosunu ilk gördüğünüzde "Aha, Aral İthalat!" dediniz mi?).

Diğer çoğu şirketin aksine yardımsever bir oluşum olarak tanınan Atlas, yaşanan bir felaketin ardından genellikle olay yerine intikal eden ilk grup olmakla ve işleri çabucak yoluna koymasıyla tanınıyor. Örneğin İkinci Körfez Savaşı sırasında Bağdat'a gitmiş ve hükümetin 50 yıl içerisinde ancak çözebileceği bir durumu üç sene içinde yoluna koymayı başarmışlardır. Ama bu, gerektiğinde ortalığı kasıp kavurmayacakları anlamına gelmiyor elbette. Atlas, konumu gereği dünya üzerindeki en zengin şirketlerden biri ve son teknoloji ürünü olan hemen hemen her tür silaha erişim hakkına sahip.

Bizim yöneteceğimiz karakterin adıysa Er Mitchell. Evet, bu sefer parmaklarımızın ucunda sadece tek bir karakter olacak. Kariyerine sıradan bir Amerikan askeri olarak başlayacak olan Mitchell, en yakın arkadaşı Will Irons (Jonathan Irons'ın oğlu) ile birlikte çıktığı bir görevin ardından Atlas'tan teklif alacak ve orduyu bırakıp özel kuvvetlere geçiş yapacak. Sledgehammer (şu meretin adını ne



zaman yazsam aklıma *Fallout* geliyor) çalışanları Mitchell'ın geçmişini bilerek boş bırakmışlar ve böylece herkesin kolayca benimseyebileceği bir karakter yaratmayı hedeflemişler. Troy Baker tarafından seslendirilen karakterimiz sadece ara videolarda konuşacak ve oyunun geri kalanında tamamen sessiz olacak. Aslında oyunun arkasında *Dead Space*'in iki eski baş tasarımcısının olduğu düşünüldüğünde bu o kadar da kötü bir durum değil. Ne de olsa Isaac Clarke hakkında bildiğimiz tek şey de bir mühendis olduğuydu ama bu durum kendisini bağrımıza basmamıza engel olmamıştı.

Maksimum arak

Atlas çalışanlarının sahip olduğu imkânlar arasında en önemli olanı exoskeleton teknolojisi hiç şüphesiz. İlk görüşte feci şekilde *Elysium*'u anımsatan bu teknoloji sayesinde Atlas şirketinin paralı askerleri normal bir insana göre çok daha hızlı koşabiliyor (maksimum hız!), daha fazla ağırlık kaldırabiliyor (maksimum güç!), pelerin özelliği sayesinde kısa süreliğine görünmez olabiliyor (pelerin devrede!) ve büyük mesafeleri zıplayarak kat edebiliyorlar (maksimum… eee… maksimum hop!).

Neyse ki exoskeleton'un oyuna getirdiği yenilikler sadece bunlarla sınırlı değil. Siperler arasında hızlıca geçiş yapabilmek, belirli yüzeylere tırmanabilmek, havada süzülebilmek, araçlara atılan kibar bir omuz darbesiyle siper oluşturmak yapabileceklerimizden bazıları. Fakat bu özelliklerin hepsine oyunun başından itibaren sahip olmuyoruz. Tıpkı *Dead Space*'teki gibi oyunda ilerledikçe belirli puanlar kazanıyor ve bunları kıyafetimize yeni özellikler katmak ya da var olanları güçlendirmek için kullanıyoruz.

Exoskeletonlar, kullanabileceğimiz tek teknolojik oyuncak değil. Öncelikle *Black Ops 2*'de gördüğümüz drone'lar AW'de yeniden emrimize amade olacak. Onun yanı sıra hoverbike sürebilecek, istediğimiz yerde kendimize siper oluşturabilecek ve plazma tüfekleri kullanabileceğiz. Bir de dört bacaklı, yürüyen tanklarımız var tabii. Oyunda yer alacağı kesinleşen ama bizim mi yoksa düşmanlarımızın mı kontrolünde olacağını bilmediğimiz bu minik canavarlar ister istemez insanın aklına *Metal Gear* serisini getiriyor. Son olarak, gelişmiş bir el bombası teknolojisi sayesinde (sıkı durun!) duvarların arkasında saklanan düşmanlarımızın yerini görebileceğiz. *Arkham Asylum* modasına bir *CoD*'un katılmadığı kalmıştı zaten. Öhöm! Ne diyorduk? Pozitif yaklaşalım, pozitif…

En iyi dostum, en büyük düşmanım

Tüm bu güç ve teknolojiye sahip olmak Irons'ı otomatikman dünyanın en güçlü adamı hâline getiriyor elbette. Hakkında henüz kesin bir bilgi verilmemiş olsa da tanıtım videolarından anladığımız kadarıyla Kevin Spacey'nin canlandırdığı Irons, oyunumuzun baş kötüsü olacak gibi görünüyor. Irons, kimliği meçhul iki kişiyle yaptığı konuşma sırasında demokrasi olgusunu ve Amerika'nın dış politikasını ağır bir şekilde eleştiriyor, insanların asıl ihtiyaç duydukları şeyin onları koruyabilecek, güçlü bir lider olduğunu savunuyor. Bu noktadan yola çıkarak oyunun bir kısmında Atlas adına çarpışıp, bir noktadan sonra da onların karşısında yer alacağımız bir senaryonun bizleri beklediğini tahmin etmek güç değil.

Irons oyundaki tek kötü olmayacak tabii. Hiç teröristlerin yer almadığı bir *CoD* olur mu? Olmaz! KVA adlı bir terör grubu, oyunun hemen başlarında 11 Eylül tarzı bir saldırı gerçekleştiriyor, fakat bu kez tüm dünya çapında… Detayları henüz verilmese de bu saldırıların pek çok şehir ve kıtada yıkıcı bir etkiye sahip olacağı çıtlatılıyor. Bu yerlerin neresi olacağı şimdilik açıklık kazanmış değil, fakat San Francisco'nun meşhur Golden Gate Köprüsü videolarda açık bir şekilde görülüyor. Dikkatli okurlarımız videonun bir başka kısmında göze çarpan Nijerya bayrağını da kaçırmamıştır eminiz. Bu ikisinin haricinde Detroit şehrinin de oyunda yer alacağı verilen bilgiler arasında.

Balyoz operasyonu

Sledgehammer Games'in özellikle belirttiği ve üstüne basa basa tekrarladığı iki nokta var. Birincisi her ne kadar gelecekte geçse de oyunda kullanılan teknolojilerin günün birinde gerçeğe dönüşmesinin çok yüksek bir olasılık olduğu. Bu nedenle ortaya birkaç robot atıp herkesin eline bir lazer silahı »

>>tutuşturmaktansa gerçek uzmanlara danışarak ve kendi araştırmalarını yaparak 2050'li yıllarda teknolojinin nasıl olacağına dair kesin tahminlerde bulunmaya çalışmışlar. Örneğin bugün Amerika'da gerçekten de exoskeleton üzerine yapılan bazı çalışmalar var. Ama bunlar henüz çok hantal ve ağır modeller. Eğer internette "DARPA exoskeleton" diye aratırsanız bunlardan bazılarını görebilirsiniz. Aynı şekilde pelerin özelliğinin de üzerinde çalışılan bir başka teknoloji olduğunu, hatta duvarların arkasını gösteren el bombasının Wi-Fi aracılığıyla çalışan bir kardeşinin bulunduğunu da iddia ediyorlar. Tabii bu son ikisini bizim "Ama Crysis bu!" nidalarımızı bastırmak için de söylüyor olabilirler.

İkincisi ise hikâye anlatımına verdikleri önem. "İlk *Modern Warfare* ile birlikte CoD oyunlarındaki hikâye anlatımı bir harita eşliğinde birkaç saniye boyunca konuşan bir dış sesten ibaret hâle geldi. Bu da oyuncuların o bölümde neler olduğunu anlamasını zorlaştırdı" diyor oyun yönetmeni Bret Robbins. Sledgehammer ara videolarla, tek kişiye odaklı senaryosuyla ve birebir modellenmiş aktörlerle bunu değiştirmeye kararlı. Kevin Spacey de işte tam bu noktada devreye giriyor. İki kez Oscar Ödülü'ne layık görülmüş ünlü aktör, hem sesiyle hem de bizzat görüntüsüyle oyunda yer alarak bize daha önceki *Call Of Duty*'lerde eşine rastlamadığımız bir hikâye anlatımı sunmaya hazırlanıyor. Bunun için de James Cameron'un *Avatar 2* çekimleri için kullandığı teknolojinin bizzat kendisinden faydalanılıyor.

Multiplayer'dan ne haber?

Her ne kadar Sledgehammer'ın odak noktası oyunun tek kişilik senaryosu gibi gözükse de her yıl milyonlarca kişinin çok oyunculu modunda saatlerini harcadığı bir yapımın işin bu kısmını göz ardı edeceği düşünülemez. Yapımcılar henüz çok fazla detaya girmekten kaçınsalar da tek kişilik senaryoda gördüğümüz özellikleri çok oyunculu modda da kullanabileceğimizi çıtlatmaktan da geri kalmıyorlar. Özellikle exoskeleton'un zıplama özelliği sayesinde çok oyunculu moda dikey bir açı getireceklerini belirtmekten de geri kalmıyorlar. (Yahu *Crysis 2* bunu seneler önce yapmamış mıydı? Neyse ya tamam, sustum!) Bir de tam olarak resmiyete kavuşmasa da ortalıkta dolaşan bir co-op rivayeti var ki sanırım çoğunuzu en çok heyecanlandıracak şeylerin başında bu geliyordur.

Gördüğünüz gibi *AW* kesinlikle 'sıradaki' CoD oyunu değil. Aksine, karşımızda gerçekten de farklı bir şeyler yapmaya çalışan bir CoD var. Evet, bazı fikirleri sağdan soldan esinlendikleri aşikar. Ama burada önemli olan, esinlendikleri bu parçaları nasıl bir ustalıkla birleştirip orijinal bir CoD deneyimi sunup sunamayacakları sorusunun cevabı. En bilindik örneğiyle *Desperados*, *Commandos*'un tüm sistemini alıp üzerine pek çok güzel şey ekleyerek hepimizin takdirini kazanmıştı vakti zamanında. Keza rahmetli Raven Software'in son oyunu *Singularity* de öyle… Eğer saydığım bu iki yapım gibi ödünç aldıkları şeyleri geliştirip üzerlerine bir de kendi mekaniklerini eklemeyi başarabilirlerse o zaman bizi keyifli bir aksiyon bekliyor demektir. Aksi takdirde ikinci bir *Ghosts* vakası yaşamamız kaçınılmaz olur.

Sledgehammer hangisiydi?

Sledgehammer Games, Glen Schofield ve Michael Condrey'in, yani ilk *Dead Space* oyununun arkasındaki iki eski kurdun kendi stüdyolarını kurma hayalleriyle hayata geçmiş bir ekip. 2009 yılında Visceral'den ayrılan ikili, yeni yuvalarını Activision'ın çatısı altında kurmuş ve yepyeni bir fikri mülk üzerinde çalışmaya başlamış. Lâkin proje tamamlanmadan önce Activision yetkilileri reddedemeyecekleri bir teklifle çalmış kapılarını: *Modern Warfare 3*'ün bitirilmesine yardımcı olmak. Oyunun başarısının ardından da CoD ekibinin daimi bir parçası hâline gelmişler.



Joel? Sen misin?

Oyunumuzun baş karakteri Mitchell'a sesiyle hayat verecek olan Troy Baker nerede görsek değil ama nerede duysak tanıyacağımız biri. Kendisini en son *Last Of Us*'ta Joel, *Arkham Origins*'te Joker ve *Bioshock: Infinite*'te Booker DeWitt rollerinde duyduk. Bugüne kadar *Arkham City*, *Diablo*, *Blood Rayne*, *Silent Hill*, *Darksiders* gibi pek çok yapımın yanı sıra çok sayıda anime ve çizgi-filmde de sesiyle yer alan ustayı geçen ayın Oyun Kahramanları bölümümüzde de etraflıca anlatmıştık.

Tabii bir de *AW*'nin üç yıllık bir zaman diliminde hazırlanan ilk *Call of Duty* olduğunu belirtmekte fayda var. Sizin de bildiğiniz üzere *Modern Warfare* sonrasındaki tüm yapımlar ikişer yıllık bir zaman aralığında hazırlanmış ve kalitede çok çok feci bir düşüş başlamıştı. Sledgehammer yetkililerinin belirttiğine göre *Modern Warfare 3* bittiğinden beri ekip olarak bu projenin üzerinde çalışıyorlar. "Üç yıllık zaman aralığı bize yeni fikirler üzerinde daha fazla düşünmemiz, hatalar yapmamız ve bunlardan ders çıkarmamız için yeterince vakit tanıdı" diyor Sledgehammer'ın kurucularından olan Schofield. Activision'ın CEO'su Hirshberg ise bunun daha kaliteli bir içerik sağlamalarına yardımcı olacağını ve ekibin "yeni DLC'ler" üzerinde daha rahat çalışabileceğini belirtiyor. Yani bu ne demek? Activision'a "Neden son oyununuzun üretim süresi daha uzun?" diye sormuşlar, "Sizi daha iyi söğüşleyebilmek için yavrucuğum!" cevabını vermiş. Hay ben… Ehem… Pozitif oluyoruz efenim, pozitif.

Call Of Duty: Advanced Warfare, 4 Kasım tarihinde PC, PS4 ve XBox One için piyasaya çıkmış olacak. Ayrıca bütün DLC'ler ilk olarak XBox One platformunda satışa sunulacak. PS3 ve X360 sahibiyseniz üzülmeyin, oyun biraz geç de olsa ilerleyen tarihlerde bu iki platform için de satışa sunulacak. Henüz geliştiricinin kim olduğu açıklanmasa da High Moon Studios (*Deadpool*, *Transformers*) olmasına kesin gözüyle bakılıyor. Gelişmeler için beyaz Goyun'u takip etmeye devam edin. Marş marş!

Gün yüzü göremeyen proje

Activision, *Modern Warfare 3*'ün tamamlanmasına yardım etmeleri için kapılarını çalmadan önce Sledgehammer üçüncü şahıs kamera açısından oynanan bir başka oyun üzerinde çalışıyormuş. Vietnam Savaşı'nı konu alan bu isimsiz yapım Kamboçya'daki gizli savaş tünellerinde geçen, klostrofobik bir yapıya sahip, *Dead Space* tarzı bir savaş oyunuymuş. Bu proje sayesinde CoD markasına yeni bir tür katmayı amaçlıyorlarmış. Ama *MW3*'ün araya girmesiyle birlikte bu proje şimdilik rafa kaldırılmış. Halbuki kulağa ilginç geliyor, siz ne dersiniz?



BİRTAKIM MERAKLAR

Bizim iş dünyasında konular fazla hızlı geçiyor. Adını duyduğumuz bir oyun "Hıaaa! Süper olacak bu!" diye içimizi zıplatırken üç-beş tanesi daha çıkıyor. Sonra bir skandal oluyor, hafta sonlarında keyif için oynadığımız oyunun sunucusu kapanıyor falan. İster istemez unutuyoruz bunlardan bazılarını.

Bu ay oturduk ve kafamızı kurcalayan, sözünü ettiğimiz ama sonrasında beynimizin toz kokan raflarına kaldırdığımız soruları çıkardık sizler için. Biz merak ettiklerimize cevap ararken, güzel şeyler bulduk. Eminiz siz de seveceksiniz.



Bir tarafta peşin paraya net hizmet, diğer tarafta alengirli yollar.



"BEDAVA" ASLINDA DAHA MI PAHALI?

Adı üzerinde, "oynaması bedava" ama o parıldayan zırhlar, kodumu oturtan kılıçlar ne olacak? Ya da bir savunma kulesi dikmek için senden 78 saat isteyen işçilere ne demeli? Bir kere yiğidin hakkını teslim etmek gerek. Aylık üyelik modeliyle oynadığın DVO'lar, herkesten aynı parayı alır, herkese eşit haklar tanır; ücretsiz oyunlarsa oynamak için en büyük bariyer olan "giriş ücreti" olayını ortadan kaldırır. Ama ücretsiz oyunlar henüz yolun başındalar ve şimdiden kendi içlerinde türlere ayrılmaya başladılar. Ücretsiz oyunlar konusundaki en büyük tartışma "kazanmak için para harcamak zorundasın" algısıydı. Ki halen belli türlerde para harcamadan, diğer oyunculara kafa tutmak pek zor... Son dönemde *League of Legends* ve *World of Tanks* gibi yapımlar bu algıyı kırmaya başladılar: Kimi oyuncu da zamanını yatırır. Özellikle bu oyunlar, sürekli olarak oynayan oyuncuların da rekabette öne çıkmalarını sağlayan dinamikler geliştirdiler.

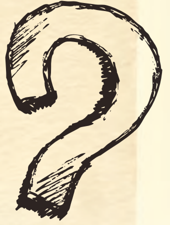
Gelin sayılarla konuşalım. Ücretsiz bir oyunun giderlerini karşılayıp iyi para yapabilmesi için çok ama çok fazla oyuncuya ihtiyacı vardır. Çünkü araştırmalar gösteriyor ki ücretsiz oyunlarda ortalama olarak her 100 kişiden ancak 3'ü para ödüyor. O para harcayan 3 oyuncu diğer 97 kişinin masraflarını, personelin maaşını, bakım, geliştirme ve pazarlama giderlerini karşılıyor. Dolayısıyla ne kadar çok oyuncu, o kadar çok para ödeyen oyuncu demek. Diğer yandan 2013 yılında ABD'nin 11,7 milyar dolarlık oyun pazarının %25'ini ücretsiz oyunlar oluştururken, pastanın sadece %9'unu aylık üyelik ücreti alan oyunlar kapabilmiş. Bu da ücretsiz oyunların çok daha fazla kişiye ulaşıp daha fazla para kazandığının net bir kanıtı aslında...

Şimdi gelin son noktayı koymadan önce kaba bir hesap yapalım: *The Elder Scrolls Online* oynayanlar (bkz. bizim ofis), kafadan Imperial Edition alarak (almazsan atın olmaz, yaya gezersin) önden bir 210 TL harcayarak işe giriştiler. Aylık 13€ (günün kuruyla 38TL civarı), ödemeye devam edecekler. Dur bakayım ne ediyor? OHA! Yıllık tam 666TL. (Bethesda bilerek mi yaptı lan bunu?) Benzer bir ücretsiz DVO'da para harcayanlar tüm kullanıcıların ortalama %3'üdür ama bunlar da ayda ortalama 100TL civarında bir harcama yaparlar (genel harcama verilerine dayanarak). Yani *TESO* ücretsiz olsa para harcayanlar yılda 1200TL civarında para harcıyor olacaklar. Neredeyse üyelik ücretinin iki misli. Ama istatistikler üzerine devam edelim ve o para harcayan %3'lük kısmı tüm oyuncular arasında eşit olarak dağıtalım: Yani ücretsiz *TESO*'ya tüm oyuncular para harcıyor olsun. O zaman da bir oyuncunun yıllık harcayacağı para maksimum 80TL civarında olurdu.

Bu yüzden hiç para harcamıyorsan, ücretsiz oyunlar sana elbette ki çok daha ucuza gelecek ancak bu denklemin para harcayan tarafındaysan ve elini korkak alıştırmıyorsan, aylık üyelikten çok daha fazlasını harcaman olası...

Bu arada bir dip not olarak aylık sabit ücretin oyuncu yaşını yükselttiğini ve sunucularda bir nevi "damsız girilmez" etkisini yarattığını da yazmış olalım. **-Faruk**

HER ZAMAN BEDAVA, BEDAVA DEMEK OLMUYOR İŞTE. O NEDENLE EN BÜYÜK DERDİNİZ OYUNUNUZUN OYNANIŞ MALİYETİYSE, İNCE ELEYİP SIK DOKUYUN.

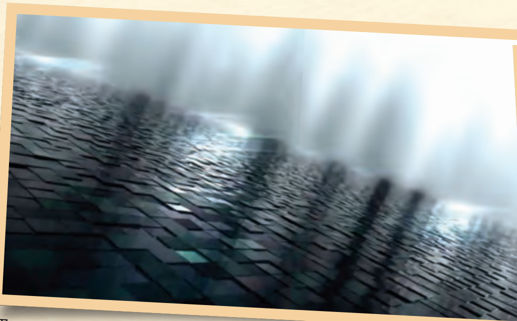


CURIOSITY'NİN SONUNDA NE ÇIKTI?

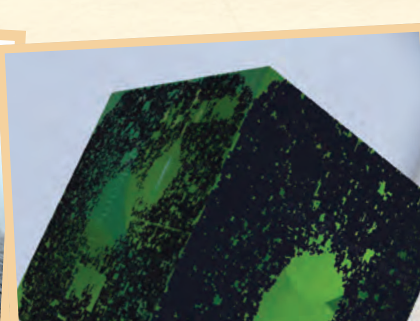
Molyneux'nun 22Cans'i kurduktan sonraki ilk çılgınlığıydı *Curiosity*. Milyonlarca küpün yarattığı dev bir küp vardı bu sosyal deneyde. Ve amaç, telefonların ekranlarını parmaklayarak merkeze ulaşmaktı. Adam zaaflarımızı o kadar iyi biliyor ki... Deney, Mayıs 2013'te sonlandı sonlanmasına ama iOS'te Eylül 2013'ten, Android'de Kasım 2013'ten itibaren milyonlarca insanı kendisine bağladı. Peki sonunda ne çıktı?

Molyneux'ya göre, insanların telefonlarında boş vakitlerini nasıl değerlendirdikleri, telefonda dokunulabilecek birçok bölüm varken nereye odaklandıkları, ne kadar süre odaklı kalabildikleri gibi bir çok istatistik çıkmış deneyden. İşin popüler yanındaysa 22Cans'in Erken Erişim'de olan tanrıcılık oyunu *Godus*'un tanrısı olabilme şansı vardı. İskoçya'dan **Bryan Henderson**'ın kazandığı bu unvan daimi değil tabii. *Godus*'ta tanrılar gelip geçiciymiş. Ama tanrı olduğu sürece oyuncular *Godus*'a para harcadığı zaman, Henderson da pay alacak.

Tahmin edeceğiniz üzere Molyneux "*Küpün içindekini nasıl tanımlarsanız tanımlayın, hayatınızı değiştirecek kadar güzel*" demiş olmasına rağmen sonuç öyle çıkmadı. Şaşırmayın canım artık, alışın adamın tarzına. **-Sarp**



Tüm CGI videolara, küp deliliğine rağmen sonunda kuzu kuzu konuşan Molyneux çok da keyifli bir seyir olmadı be.









BU OYUNLARIN LİSANSLARI NEREDE?

Öyle oyunlar var ki her yıl çıkan oyunlar arasında gözlerimiz onları arar hâlâ. Biliriz ki gelmeyecek devamı, gelse de o ilk oyun gibi olmayacak, ama umut fukaranın gıdası işte... Ama ümitsizliğe de gerek yok kanımca, çünkü bir fikri mülk modern ülkelerde kolay kolay ölecek bir şey değildir. Mutlaka birisinin elinde kalır ve o birisi mutlaka fikirsiz kalınca eski defterleri de karıştıracaktır. Bizim en çok merak ettiğimiz oyunların yapım hakkının kimde olduğunu araştırdık biz de. Böylece çıkmayan her oyun için her yıl kime küfredeceğimizi biliyoruz artık :)

Sanitarium: Yapımcısı Dreamforge ve akabinde dağıtıcısı ASC Games kapandıktan sonra sırra kadem basan bu şahane oyun, şu anda GOG'da 10 dolara satılmakta. Dreamforge *Sanitarium*'dan sonra masaüstü FRP'si *Werewolf: The Apocalypse*'in oyununu yapmaya girişmiş, ancak dağıtıcı ASC Games kapanınca proje iptal edilmişti. Akabinde ilk 3D Myst oyunu olacak *Myst 4*'ü yaparken, Ubisoft'la olan anlaşmaları bozulunca finansal olarak sıkıntıya düşmüş ve Ekim 2001'de kepenkleri indirmişlerdi.

Çok küçük ve bağımsız bir firma olduklarından, *Sanitarium*'un isim hakkını ASC Games'e veya Ubisoft'a devretmiş olabilirler. Ancak bu oyun hakkında hiç ses seda çıkmamış olması, hiç kimsenin sahibi olmadığı bir fikri mülk cennetine gitmiş olabileceğini gösteriyor.

Geçen sene Dreamforge'da çalışmış üç programcının bir Kickstarter kampanyasıyla "Sanitarium'un ruhani devamı" dedikleri *Shades of Sanity* oyunu yeterli desteği toplayamamıştı. Bence iyi de olmuştu, çünkü *Sanitarium*'la ne görsel, ne de hikâye olarak alakası olmayan bir oyundu.

Full Throttle, Grim Fandango, Monkey Island ve bilumum LucasArts adventure'ı: Tabii ki Disney'de. LucasArts'ı komple satın aldıktan sonra halihazırdaki projeleri çöpe atan Disney'in, Lucas Games gibi muhteşem bir sağmal ineği kendi haline bırakacağını sanmayın. Hele Episode 7 bir çıksın, eninde sonunda sıra eski defterleri karıştırmaya da gelecek.

Vampire The Masquerade: White Wolf'un ünlü bir masaüstü FRP'sinin oyunu olduğu için hakları da White Wolf'la birleşen CCP'de. Zaten *World of Darkness* DVO'sunun iptali, CCP tek kişilik oyun yapmadığından iyice saç baş yoldurmuştu.

Clive Barker's Undying: Ne oyundu bu ya, ne güzel oyundu! Gündüz vakti yerimizden zıplatan, aksiyon-korku FPS'si istiyoruz bunun gibi... İstiyoruz da, kim yapacak? 2001'de *Undying*'i yapan firmanın adı Dreamworks Interactive idi. *Undying*'i dağıtan Electronic Arts bu firmayı satın alıp ismini EA Los Angeles'a çevirdi. Daha sonra da Danger Close Games'e. Bu isim altında en son *Medal of Honor: Warfighter* rezaletini çıkartan firma 2013'te kapatıldı. Ancak, *Undying*'in isim hakkı hâlâ EA'de. Hadi be EA, bi el atıver, Clive Barker'ı bir daha ikna et be! Ha? **-Sinan**



Her şeyin modunu yapanlar, Undying'in Unreal Engine'de yeni versiyonunu niye yapmıyor? Ayıp.

KOJİMA KAÇ YAŞINDA?

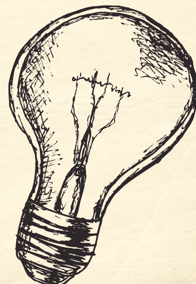
24 Ağusos'taki doğumgününün ardından 52'sinden gün almaya başlayacak. İnanmadınız değil mi? Ben de öyle. Bu öyle Japonların geç yaşlanmasıyla ya da "adam kendine bakıyo abi"lerle açıklanabilecek bir şey değil. Ben diyorum ki MGS serisi öyle var olması olası bir zekâyla yapılabilecek bir şey değil. Bence Kojima serideki olayları yazarken kendi hayatından esinlendi. *Les Enfants Terribles* projesinden doğdu ve kanındaki nanomakineler sayesinde de yaşlanmıyor. En mantıklı açıklama bu. Daha iyi teorisi olan varsa hodri meydan! (Merak demişken, şu "hodri" kelimesinin ne olduğunu da hep merak etmişimdir de neyse, konumuz değil şimdi. Hodri...) **-Ömer**







Soldan sağa, Genç Kojima, Ortayaş Kojima'sı ve Son Kojima. Fark var mı? Yok.



RAY TRACING'E NE OLDU?

On yıl öncesine ait bir oyunun grafiklerine gülüp geçiyor, beş yıl öncesinininkilere burun kıvırıyoruz. Aramızdaki en retro düşkünü insan bile yeni çıkan bazı oyunlara bakakalıyor. Ama gelin görün ki uzun yıllardır ismi "ray tracing" (Türkçesiyle "ışın izleme") olarak kulağımıza çalınan, inanılmaz düzeyde gerçekçi grafikler vaat eden o teknolojiden halen somut bir haber yok.

Ortaya atılışı ta 1960'lı yıllara uzanan ray tracing'i biz ancak yakın zamanın demoscene çalışmalarında ya da animasyonlu filmlerinde kısmen görebildik. 2000'ler sonrasında gerçek zamanlı uygulamaya inanç eşiği aşılmış olacak ki adını kimse dilinden düşürmez oldu. En iddialı projelerden biri Intel'in 2007 yılında duyurduğu Larrabee mimarisiydi. Ancak 2010'a gelindiğinde gecikmeler ve düşük performans rakamları nedeniyle iptal edildi. Diğer tarafta Nvidia, OptiX gibi kendi çözümlerini sunmaya devam ediyor, Kepler mimarisinin yeteneklerini teknoloji demoları eşliğinde sergiliyordu. Bu tarz demolardan bazılarını şu an internetten bulup, indirip, kendi bilgisayarınızda da deneyebilirsiniz.

Sorun şu ki oyun geliştiricileri için önemli olan teknoloji demoları değil, bitirip çalışır biçimde piyasaya sürebilecekleri oyunlardır. Biz oyuncularsa gerçek zamanlı ray tracing'i tam anlamıyla uygulayabilecek donanıma halen sahip değiliz. Unreal Engine 4, CryEngine 3 gibi modern oyun motorları da bu yüzden orta yolu bulan çözümler tercih ediyor.

Halen konuyla ilintili hemen her konferansta gerçek zamanlı ray tracing'in "artık" makul bir biçimde uygulanabileceğine dair bir sunuma rastlayabilirsiniz. Açıkçası "artık" boş vaatlere karnımız tok; onu bir oyunda görmeden inanmayacağız. **-Eren**



Bu gördükleriniz teknoloji demosu evresini hiç geçemedi. O değil de, modası da geçiyor, kalite tatmin etmiyor sanki.

RELIC GİBİ NİŞ FİRMALAR NEDEN BATMIYOR?







Görünen o ki Company of Heroes 2 çok başarılı olmuş.

Activision, Ubisoft, EA, Konami, 2K gibi firmaların "sağmal inek" oyun döngülerini hep konuşuyoruz. Ama, AAA (oyun sektöründe en üst kalitede demek) kalitesinde bir oyunu 3-4 senede tamamlayan daha ufak firmalar nasıl ayakta kalıyor? Mesela, Relic?

Bir oyun geliştiricisinin ana gelir kapısı, doğal olarak, yaptıkları oyunlar olsa da ait oldukları dağıtım firmasından aldıkları ödemeler, verdikleri teknoloji danışmanlığı (Crytek ve Epic gibi), lisans ve patent ödemeleri (id Software gibi) ve oyun motoru satışları gibi yan gelirleri de var. Ama Relic özelinde, yapıp sattıkları oyunlar haricinde bir gelirleri yok gibi gözüküyor. Olur mu bu şekilde?

Neden olmasın? Relic gibi tek bir platforma ve oyun türüne abanan bir firma (eğer kendisini destekleyen bir dağıtıcısı da varsa, önceden THQ, şimdi Sega gibi) iki yıllık döngüde 1 milyon civarı satan bir oyun çıkartarak hayatta kalabilir. Relic'in Kanada firması olması ve Kanada hükümetinin de vergi desteğinin katkısı oluyordur mutlaka.

Ayrıca, *Company of Heroes 2* gibi bir oyunun PC'deki satış rakamlarını hafife almayın. Sega'nın verilerine göre oyun çıktığı 6 günde 380.000 kutu dükkanlar tarafından sipariş edilmiş. Buradan bir yıl içinde 750.000 civarı bir satış yakaladığını varsayabiliriz. Tabii bu sadece kutulu satışlar, Steam üstünden yapılan satışlarla ikiye katlanmıştır. Bu satışların büyük kısmının indirimlerden geleceğini düşünürsek, ortalama 40 dolardan satıldıysa, yaklaşık 60 milyon dolar ciro yaptığı anlamına gelir. Dağıtım kanalları ve SEGA'nın payı düşüldükten sonra, Relic'in eline 8 milyon dolar bile geçse, 2 yıllık döngüde 1 yeni oyun, 1 ek görev paketi çıkartmalarını rahatlıkla sağlayacak bir gelir modelleri var demektir. SEGA'dan aldıkları ödemeler (*milestone payment)* hesabın dışında.

Kısacası, Relic gibi doğru bir oyun yaparsanız, sadece PC'ye ve 2 yılda bir yeni oyun çıkartarak 100 küsur kişilik bir stüdyoyu 17 sene başarıyla sürdürülebilir hâle siz de getirebilirsiniz. **-Sinan**

UWE BOLL'A NE OLDU?

"Ya ne olduysa oldu, kurcalama işte!" dediğinizi duyar gibiyim. Ama yok arkadaş, filmleri hakkında kötü eleştiriler yazan sinema yazarları ile boks maçları ayarlayan bir yönetmen kendisi, yok öyle dayak yiyip yiyip eve kapanmak. O birbirinden berbat oyun uyarlaması filmlerin acısını henüz tam olarak çıkarabilmiş değiliz. İnsanlık suçu resmen adamın kamerasından çıkanlar. Sık sık muhabbetlerimizin içine girmeyi ve etmeyi başaran bu yönetmeni biz unutmadık, unutturmayacağız. Unutursak yüreğimiz kurusun!

Bu Alman yönetmenin neden yılda 3-4 film çektiğini ve filmlerinin hepsinin neden bu kadar kötü olduğuna dair şöyle bir iddia var ki o da şu anda neden fazla ortalarda olmadığının göstergesi gibi. Almanya'da vergi ile ilgili kanunlardan biri şöyle buyuruyor; eğer Alman bir sinema filmine yatırım yaparsanız devlet size harcamalarınızın yarısını geri ödüyor. Filminiz hiç kâr etmezse yaptığınız yatırımın hepsini vergi olarak düşebiliyorsunuz. Yavaş yavaş ampul yanıyor değil mi? Bu arkadaş bilerek kötü filmler çekip hem gösterdiği yatırımın yarısını devletten almış hem de gişede patladığı için bütün masraflarını vergiden düşmüş. Oyun yapımcıları ise markalarını güzel fiyatlara bu rahatsızın prodüksiyon şirketine satarak iyi para götürmüşler. Ama bu kanun artık değişmiş ve yok. Bu sebeple Uwe Boll artık ortalarda pek yok. En azından yılda bir tane falan film çekiyor ve kendini tatmin ediyor. Umut Sarıkaya'nın meşhur sözü geliyor akıllara: Almanlık ne güzel! **-Pozan**





Münasebetsiz Boll ve bize "çektirdiği" filmlerinden örnekler. Bu görüntüler yeter size, deşmeyin.

GUITAR HERO'LAR, ROCK BAND'LER HİÇ ÇIKMAYACAK MI ARTIK?

Bu sorunun cevabı için, firmalara bakmak lazım önce. Bir tarafta Harmonix var, iki seriye de yaşamı üfleyen firma. Ama *Guitar Hero* oyun serisinin isim hakları Activision'a satılınca, para da tatlı olunca *Rock Band* ile yola devam ediyorlar. Yani türü yaratan firma Harmonix aslında.

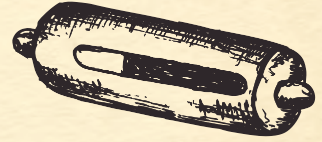
Activision, hakları alınca 1999 yılında bünyesine katmış olduğu Neversoft sahneye geliyor işte. Neversoft bir taraftan *Guitar Hero* yapıyor, Harmonix diğer taraftan *Rock Band* ile karşılık veriyor. Bu denklemde patlayan şeyse, şarkı başına lisans paralarının uçuyor ama enstrümanların sık sık alınmıyor olması. Bir de oyun satışları bekleneni sunmayınca, iki taraf da geri adım atıyor.

En ağır kaybı Neversoft yaşıyor tabii, *Call of Duty* ve diğer Activision projeleri için yardımcı stüdyo konumundayken Mayıs 2014 itibariyle resmi olarak dağıtılıp Infinity Ward'un parçası hâline geliyor. Harmonix ise şu anda Disney'le birlikte *Fantasia: Music Evolved* ve kendi başına *Chroma* adında bir shooter yapıyor. Şu anda, *Guitar Hero* için bir dönüş ihtimâli yok, üzgünüz. Activision'un firma ve sebep bulması lazım. Ama Harmonix'in CEO'su **Alex Rigopulos** hem *Rock Band*'in, hem de 2011'den beri sessiz olan *Dance Central*'in unutulmadığını söyledi PAX East'te. *"Bir gün gelecekler, doğru zamanda ve doğru şekilde planlandıklarında."* Siz yine de nefes tutmayın, o kadar yakında olmayacaktır. **-Sarp**






Çıkmasa daha mı iyi acaba? En azından havalara girmeyiz.



NEYİN PEŞİNDESİN NINTENDO?

Ah Nintendo. Sen, bütün arkadaşları olgunlaşıp çoluğa çocuğa karışırken, hâlâ ters şapkası ve ışıklı ayakkabılarıyla eski çizgifilmler izleyen, hep çocuksu olduğu için kimsenin doğru düzgün kızamadığı o al yanaklı masum genç modundan bir türlü çıkamadın. Kötü bir şey diye demiyoruz, alınma. Ama sevdiğimiz için de haklı olarak merak ediyoruz: Nintendo, ne olacak senin bu halin?

Nintendo'nun başı, Wii U ile büyük dertte. Geçtiğimiz yıl, 2014 yılı içerisinde 1 milyar dolar kâr etmeyi bekleyen Nintendo, bu ay yenilediği raporlarında, yılı 450 milyon dolar civarında zararla kapatacağını tahmin ediyor. 8 milyon satması beklenen Wii U'nun 2,7 milyon satması sonucu şirketin pazar değeri %15 daha düştü.

2006 tarihli Wii ile birlikte Nintendo, hitap ettiği demografi konusunda keskin kararlar vermişti. Kullanıcılarının yaş ortalaması arttıkça olgunlaşan bir oyun pazarında, Nintendo evin her üyesinin kanına sızabilecek bir konsol yaptı. Böylece Wii, genel kullanıcı kitlesinin tercihi haline getirerek geçen neslin hakimi oldu. Fakat artık devasa bir pazar haline gelen mobil oyunlar, Nintendo'nun kullanıcı kitlesini çalmaya başladı. Oyuncular soruyor: Tek bir telefonla renkli, basit oyunlar dahil her istediğim şeyi yapabilecekken, neden sadece oyun oynayabilen koca bir makineye para vereyim?

Bir anlığına, Nintendo'nun çözüm olarak ev konsollarından vazgeçeceği geçti akıllardan ama şirket bu tahminlerin hatalı olduğunu açıkladı. Çünkü Nintendo CEO'su Satoru Iwata geçtiğimiz günlerde merakımızı körükleyen birkaç ipucu verdi.

"Yeni bir cihaz üzerinde çalıştıklarını" söyleyen Iwata, Wii U kullanıcılarını terk etmeyeceklerini, ama sonraki cihaz hakkında şimdilik daha fazla şey söyleyemeyeceğini belirtti. O cihazı E3'te göreceğimizi pek sanmıyorum, çünkü Nintendo E3'te önceden kaydedilmiş bir konferansı gösterecek.

Iwata'dan gelen iki açıklama daha var. Birincisi; Wii U'dan henüz umudu kesmedikleri. Tek bir oyunla bir konsolun tekrar hayata dönebileceğine işaret eden Iwata, Pokemon ile patlayan Gameboy satışlarını hatırlattı. Wii U bir süre daha ortalıkta olacak gibi.

Iwata son olarak, Nintendo'nun 2015 yılında oyun dışında alanlarda kullanılacak bir tür sağlık cihazı geliştirdiklerini söyledi. Sessizliğe gömülmüş olan Vitality Sensor mü geliyor yoksa? Belki bu yeni cihaz aslında bahsedilen o sağlık ürünüdür.

Fakat hatırlatmalıyım ki Nintendo'nun şu anki zararı endişe yaratacak bir şey değil. Geçen yıl, 30 yıldır ilk defa zarar ettiler. Şirketin şu anda 15 milyar dolar parası olduğunu hesaba katarsak, biraz hata payına sahipler demek yanlış olmaz herhalde. Şimdilik planlarının ne olduğuna dair fazla bilgi yok ama merak etmeyin, Nintendo henüz bir yere gitmiyor. **-Erim**







Wii'nin herkesin hayatına girişinden sonra Wii U fena çakıldı. Ama Iwata umutlu, üstelik hanimiş bize bir Wii U Pokemon oyunu?





Bu seviyeye ulaşmanız zaman alabilir ama, bahaneler gün geçtikçe azalıyor artık.



OYUN MOTORLARI NiYE UCUZLADI?

8 yıl önce oyun yapımcılarının Unreal Engine 3'ü lisanslama bedeli olarak 750.000 dolar ve kullanıcı başına 50 dolar vermesi gerekiyordu. Peki bugün, teknoloji şaheseri Unreal Engine 4 için ne kadar vermeniz gerekiyordur sizce? Milyon dolarlar, değil mi?

Değil! İnanmayacaksınız belki, ama Unreal Engine 4'ü lisanslamanın bedeli aylık 19 dolar. Yani WoW'un aylık üyelik ücreti veya iki serbest yapım oyuna ödediğiniz paraya UE4'ü alıp oyun yapmaya başlayabilirsiniz. Eğer oyununuz çıkarsa Epic sizden gelirlerin %5'ine ortak olmak isteyecektir, ama eğer oyun çıkmazsa aylık 19 dolardan başka kaybedeceğiniz bir şey yok.

Üstelik sadece Epic değil bu garipliğe imza atan. Cry Engine'i daha da ucuza, ayda 10 dolara lisanslayabilirsiniz ve Crytek sizden bitmiş oyun üstünden bir pay da istemiyor. Peki, bu iki dev firma kafayı mı yedi? Nasıl ve niçin 750.000 dolardan bir tişört parasına çekiyorlar ellerindeki en değerli ürünün fiyatını?

Aslında bu firmalar çok da akıllıca ve oyun sektörüne çok büyük katkısı olacak bir şey yapıyorlar. Şöyle düşünün, 10 yıl önce dünya üzerinde aynı anda oyun yapan firma sayısı 1000 iken, mobil ve bağımsızların patlamasıyla bu rakam şimdi belki de 50.000'e çıkmış durumda. 10 yıl önce günde 10 ila 20 yeni oyun çıkarken, bugün sadece Android ve iOS'a her gün 200 yeni oyun çıkıyor. Evinde oturan, oyun yapım teknolojileri üzerine eğitim görmüş her gencin gözleri bir sonraki *Clash of Clans* veya *Braid*'i yapmak için parlak fikirlerle dolu. Ve bunların önündeki en büyük engel, kendi oyun motorlarını sıfırdan yazma zorunluluğu. 10 yıl önce sadece Activision, EA gibi firmalar Unreal Engine'e talip oluyorken, şimdi evinde oturan herhangi bir öğrenci de Unreal Engine'i kullanmak istiyor. Böylesine bir talep varken Unreal Engine'i bir oyun üyeliği fiyatına indirmekten daha mantıklı ne olabilir?

Ha, büyük firmalar bu fiyata mı alıyor motoru? Garip ama evet. Ama onlar motorla birlikte Epic'den ve Crytek'ten çok yüksek fiyatlarda mühendislik danışmanlığı da satın alıyor. Biz amatör yapımcılar ise motorun yanında daha yüzeysel destek alıyor, forumları karıştırıyoruz. Ama şikayetçi miyiz? Hayır.

Görüyorsunuz ya, oyun sektörü artık öyle bir hâle geldi ki 5 yıl sonrasını değil, 6 ay sonrasını bile görmek imkansız. Bu, çok heyecan verici bir şey. Ve UE4'ü bir çevrimiçi oyun ücretine alabiliyor olmanız, oyun yapmama bahanelerinizin en büyüğünü de silip atıyor. Bunu bilip ona göre oturun o koltukta. **-Sinan**



Oyun dergiciliği öldü mü?

Yok yeaaa, saçmalamayın!

-Serpil

ULTIMA ONLINE HÂLÂ YAŞIYOR MU?

Eski çevrimiçi oyunları düşününce içimi hep bir hüzün kaplar. Uzaklarda, ağın kayıp köşelerinde bir yerlerde, binlerce bot her gün sayısız savaşlar veriyor. Ezberletilmiş sohbet cümleleriyle birbirine defalarca aynı soruları soruyor, aynı alakasız yanıtları veriyorlar. Ve bir yerlerde, o botlarla savaşan, barışan, birlikte ölüp, birlikte yeniden canlanan birkaç insan oyuncu bile var.

Ultima Online, o oyunlardan biri. 1997'de çıktığında, dönemine göre devasa bir başarı yakalayıp, DVO tarihini değiştiren UO, günümüze kadar sekiz ek paket ve sayısız güncelleme gördü. Hâlâ üzerinde çalışan, hataları yakalayıp güncelleyen küçük bir ekip bile var. Resmi sunucular halen açık, ama asıl parti özel sunucularda devam ediyor.

Güncellemelerle değişen şeylerden memnun olmayanlar için, oyunun değişik dönemlerdeki hâllerini çalıştıran türlü özel sunucular mevcut. Sunucuların bazıları troller ve botlar tarafından ele geçirilmiş durumda, ama bazı düzenli sunucular hâlâ var. Oyuncuların çoğu artık komik derecede güçlü hale gelmiş olduğundan, yeni bir karakter yaratacaksanız, hayatta kalmanız tamamen onların kontrolünde.

Tahmin etmezdim ama, her şeye rağmen Ultima Online'ı bayağı iyi durumda buldum. Modern oyunların mekaniklerine karşı çıkan, oyunu olduğu ve eski hâliyle tercih eden oyuncuları özlerseniz kesinlikle deneyebilirsiniz. **-Erim**





Bunca yıl, tarzı hiç değişmedi. Azıcık eskidi tabii.



inceleme

Özet Geçiyorum!

Evrenin iki uzak köşesinde iki kadın varmış, ikisi de birbirinden kızıl, birbirinden büyüleyici saçlarını savurarak birbirine doğru yol çıkmış. Kader orta koridorda buluşmalarını istiyormuş ama birinin yolu süper kahramanlar, diğerinin yolu da kendilerine Tanrı diyenler tarafından kesilmiş. İki kızıl, çareyi sistemlerin açıklarını adı gibi bilen bir adama güvenmekte bulmuş. Bu adam, ikisini de farklı diyarlara sokmuş. Bir ara bir diktatörün adasında güneşlenmişler, bir ara karlı dağların eteklerinde savaşçılardan kaçmışlar. Hem 2042'de, 2014'te, hem 1946'da, hem de 1960'ta bulmuşlar kendilerini. Ama son olarak saçları kadar kızıl olmasa da bir atkı görmüşler, onu giyen çocuğu takip etmişler. Kardeşini sırtında taşıyan bu çocuk onları hem hüzünlendirmiş, hem de keyiflendirmiş. Haydutlarla dolu şehirlere, delilerle dolu araştırma merkezlerine rağmen kadınlar ellerini uzatıp, çocuğu yerden kaldırmışlar ve macerayı dört kişi tamamlamışlar.

Bilen Adam

E3 GELİYOR E3!

Geliyor da bana mı geliyor? Efendim? Bana geliyormuş! Çünkü ben ona gidemiyorum bu sene. O zaman tahminlerde bulunayım, bakalım tutacak mı...

Bilen Adam E3 2014 Tahmin Tombalası Başlasın!

1- Yeni bir Fallout açıklanacak, Boston'da geçecek ama ismi Fallout Boston olmayacak.
2- Yeni bir Elder Scrolls ise açıklanmayacak, daha Skyrim'e doyamadım. Tamriel'e geri dönüş 2016'da zaar (Tamriel'e denk geldi, manzara koyduk!)
3- Facebook'a satıldı diye herkes Oculus Rift'e küs olacak (özellikle 1 ve 2. şıklardaki oyunları yapan abiler).
4- E3 öncesi konferansında Sony PlayStation Now ve kod adı Morpheus olan sanal gerçeklik gözlükleriyle şov yapacak.
5- NSA milletin bilgilerini çalarken, o milletin evine sürekli açık olan ve kalp atışını bile sezen bir alet sokmanın berbat bir fikir olduğunu anlayan Microsoft, E3 öncesi konferansında oyunlara abanacak.
6- E3 öncesi konferansı olmayan Nintendo gariban kalacak (ama büyük bir sürpriz de yapabilir).
7- Ubisoft dört tane Assassin's Creed gibi oynanan oyun gösterecek (açık dünya, bir üssü bas, etraftaki alakasız görevlere koştur). Bunların ikisi Assassin's Creed, biri Far Cry 4, biri de sürpriz olacak.
8- Nintendo Wii U için yeni Zelda oyunu göstererek "hadi yine iyisin"i kapacak bizden.
9- Yeni bir Prince of Persia göreceğiz (bu daha çok bir umut diyelim).
10- BioWare'i affedeceğiz (ucundan yeni Mass Effect görüp Dragon Age III'ü ise bizzat oynayınca).
11- Crytek Homefront 2'yi Xbox One exclusive olarak patlatacak.
12- Mirror's Edge 2 ve yeni Tomb Raider oyununu kesin göreceğiz.
13- Sony'de yeni Uncharted'ı, Microsoft'ta yeni Halo ve Gears of War'u göreceğiz.
14- Şunları da ucundan görme ihtimalimiz var: Yeni bir BioShock, ölümden dönen Prey 2, dev yalan Last Guardian, PS4 ve Xbox One için GTA V (ühü, belki de PC), Red Dead Redemption 2, yeni bir Fight Night...

Şimdilik benden bu kadar. Ve sen, bu dergiyi ayın 15'inden sonra alan okur. Tombalayla eğlenme şansını kaybettin işte. Niye zamanında almıyorsun dergiyi?

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Age of Wonders 3	7	79
Batman: Arkham Origins Blackgate DE	6+	60
Betrayer	6	61
Blattleblock Theater	8	85
Carmageddon: Reincarnation	-	-
Castlevania LoS: Mirror of Fate HD	7+	-
Cloudbuilt	6+	72
Dark Souls 2	8	-
Daylight	8+	51
Democracy 3	7+	70
Deus Ex: The Fall	4	46
Ether One	8+	82
Fez	8+	90
Final Fantasy X HD Remaster	9+	85
Football Manager 2014 Classic	7	66
Goat Simulator	6	61
Guacamelee: Gold Edition	7+	88
LEGO The Hobbit	6	73
Mercenary Kings	5	70
Out There	8+	85
Pixeljunk Shooter	7	73
Tales of Symphonia	6	77
The Elder Scrolls Online	-	72
Towerfall Ascension	8	87
Yaiba: Ninja Gaiden Z	5	43

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY



Batman Arkham Origins: Cold Cold Heart	86
Bound by Flame	76
Broforce	83
Child of Light	62
Contagion	87
Halo Spartan Assault	82
Infinite Crisis	56
Monochroma	58
Outlast Whistleblower	86
Smite	68
Tesla Effect	75
The Amazing Spider-Man 2	72
The Last Thinker	82
Transistor	78
Trials Fusion	77
Tropico 5	70
War of the Vikings	74
Watch Dogs	48
Wolfenstein: The New Order	66

Yeni Puanlama Sistemi

İncelemelerimizde artık oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaat kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Ortalama bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Sen Mayıştan Haber Ver

Ülkemizde her yıl iki-üç tane başarılı oyun çıkmaya başlamışken, bu işten ekmek yemeye, kariyer yapmaya niyeti olan gençlerin de sayısı artıyor. Ne yazık ki Türkiye'de maaşlı olarak oyun yapımına girebileceğiniz yarım düzine yer ve maksimum 200-250 kişilik bir kariyer havuzu var. Ya da oturup kendi başınıza, simit-çay tüketerek hayalinizdeki oyunu bitirmeye çalışacaksınız.

Ya da yurtdışındaki iş imkânlarını araştıracaksınız. Game Develop dergisinin 10.000'e yakın oyun sektöründe çalışan profesyonelle yaptığı 2013 maaş anketine göre, ABD, Avrupa ve Kanada'da çalışan oyun yapımcılarının, yaptıkları işe göre aldıkları ortalama yıllık maaşlar şu şekilde:

	3 yıl ve daha az	3-6 yıl	6 yıldan fazla
Programcı	72.000 $	86.000 $	114.000 $
Grafiker ve Animatör	55.500 $	66.500 $	89.500 $
Oyun Tasarımcısı	54.500 $	74.000 $	93.500 $
Prodüktör	61.500 $	70.500 $	94.500 $
Ses Sanatçıları	-	59.500 $	100.000 $
Kalite Testçileri	39.500 $	46.500 $	61.500 $
İş geliştirme ve hukuk	67.000 $	85.000 $	128.500 $
Serbest oyun yapımcıları	19.500 $	-	-

ps4 ps3 pc xbox wiiu





Peki Bizi İzleyenleri Kim İzliyor? -Sinan Akkol

WATCH_DOGS

Sürüş Problemleri

Oyunun bence en çok aksayan yerlerinden birisi araba sürüşü. Araba sahibi olmanın oyundaki anlamsızlığı bir yana, arabaların kafa kafaya çarpışmalarda bazen farlarının bile çatlamaması, koca direkleri kütür kütür yararak ilerlemeleri ve bir arabaya dokunduklarında patlayan parlamalar sürüşe yeterli ilginin gösterilmediğini düşündürdü bana. Oyunun yapımcıların arasında **Reflections** takımının adının geçmesine bu yüzden çok şaşırdım: *Driver* ve *Driver San Francisco* gibi başarılı araba oyunlarına imza atmış bu ekibin *Watch Dogs*'un araba mekaniklerini çok daha iyi yapmasını beklerdim.

Biz artık gelecekte yaşıyoruz. 50 değil, 10 yıl önceki bilim kurgu romanlarının bile hayal edemeyeceği, her bilgiye erişebildiğiniz ve her bilginizin erişebilir olduğu neonla ve ekranla kaplı bir gelecekte yaşıyoruz. Artık hepimiz birbirimize bağlıyız, ama karşıdan gelen birinin yüzüne bakmaktan aciziz. Tüm insanlık tarihinin bilgisini avucumuzdaki bir cihazda taşıyoruz, ama onunla "SELFIE" çekip "LIKE" beklemekten başka pek bir şey yapmıyoruz. Özgürleşen bir dünyadan bahsediyoruz, ama parmak izimizi seve seve bir telefona yüklemekten çekinmiyoruz.

Biz artık birey değiliz. Giderek tekilleşiyoruz. Aynı şeylere gülen, farklı değil ancak "ortalama" bir fikri olan, asla görmeyeceği insanların beğenisine muhtaç, garip, tekil bir zihin olma yolunda hızla ilerliyoruz.

Biz dijitalleşiyoruz... Teknolojik rahatlığı hayatımıza alırken giderek sayısallaşıyoruz. Sayılardan oluşan kimliğimiz



biz ölsek de artık asla kaybolmuyor, bulutta bir yerde olacak daima. Bu şekilde bir tür ölümsüzlük bulmuşken, hayatımızı gerçekten yaşama yetimizi kaybediyoruz. Biz gelecekte yaşadığımızı zannediyoruz. Ama tamamen rakamlardan ibaret olan bir varlık olduğumuzu ve rakamların onlara erişebilen herkes tarafından kolayca değiştirilebilir olduğu gerçeğini göz ardı ediyoruz.

Aiden Pierce gibi birileri tarafından hayatımızın anında kabusa çevrilebileceği gerçeğini aklımızın en ücra köşelerinde tutarak yaşayabilmeyi başarıyoruz.

LANET OLSUN SANA UBI! :P

Bu yazıyı yazdığım sırada internet *Watch Dogs* nefretiyle alev almış durumdaydı. Araç grafiklerinin PS2 *Gran Turismo* arabalarından daha vasat olduğundan tutun da, şehrinin *GTA*'dan daha küçük olmasına kadar değişen yüzlerce bahaneyi ele alan oyuncular tarafından topa tutulmuş durumda **Ubisoft**. Ama gerçekten, Ubisoft hak etti. 2012'de *Watch Dogs*'un o ilk gösterilen E3 videosu olmasaydı, beklentileri o kadar tavan yaptırmasaydı bu olmazdı. "Los Santos'a 2 ay yeter, sıkılınca Şikago'ya bekleriz" diyen küstah reklam kampanyası olmasaydı, bu olmazdı. Gösterdikleri oyundaki devrimsel nitelikler son üründe bu kadar az önem tutmasaydı, bu olmazdı.

Ama oldu. Belki en son söylenecek şeyi en baştan söylemek gerekli bu noktada. *Watch Dogs* beklediğimiz devrimsel, aksiyon oyunlarını değiştirecek oyun değil. Dikkatli gözle oynarsanız irili ufaklı birçok şeyini çeşitli oyun ve filmlerden aldıklarını fark edeceksiniz (mesela Tyrone adlı şişko, beceriksiz zenci abinin ve aşırı dişli mafya babasının *Snatch*'deki mafya babasına benzemesi gibi). Ama hakkını da vermek gerekiyor: *Watch Dogs* sağdan soldan aldığı hiçbir şeyi eline


İnadına en çirkin araçla ekran görüntüsü. Beklentileriniz dengelensin diye.



yüzüne bulaştırmıyor. Tek sorunu, o kadar fazla içerikten ve farklı parçadan ibaret ki oyun, kendine güvenip de kendi kimliğini oturtamıyor. *Watch Dogs*'un "bu bana ait" diyebileceği çok önemli tek bir şey kalıyor geriye: Hacking yeteneğiniz ve bunun oyun dünyasına yansıması.

AIDEN BİR SOĞUK OĞLAN

Oyunun başında zenginlerin takıldığı bir otelde açık WIFI bağlantılarından banka hesaplarına sızan ve para toplayan sıradan bir suçlu/hacker olan Aiden, burada edinmemesi gereken bir veriye denk gelince, hayatı altüst oluyor. Gayet anti-sosyal Aiden'ın tek insani tarafı kız kardeşi ve iki yeğenidir. Ama sadece tarayıp farkına bile varmadığı veri nedeniyle Aiden'a suikast düzenlenir ve küçük kuzeni ölür kazada. Bundan sonra Aiden hayatını takıntılı bir biçimde neden ailesinin hedef alındığını ve bunu kimin yaptığını bulmaya adar.

Aiden'la tanışmamız ve akabindeki birkaç saat "eyvah" dedim "AC3'teki Desmond gibi öküz bir karakter daha". Ama öyle olmadığını anladım oyun ilerledikçe. Evet, soğuk, anti-sosyal bir adam. Ama insan dokunuşuna ihtiyaç duyduğunu, kendisine ve ailesine zarar vereceğini bile bile takıntısının peşinden gittiğini görüyorsunuz. Karanlık ara videolarla, çok başarılı yan karakterlerle ve güzel yazılmış diyaloglarla Aiden'a gıdım gıdım ısınıyorsunuz. Gerçi ara videolarda "ben iyilik yapacam" deyip de oyunda yoldan geçen garibanların banka hesaplarını hüpletmek, sokakları patlatıp insanları öldürmek yaman bir çelişki yaratıyor, ama olsun :)

ŞEHİR OYUNLARI

Biliriz ki şehirde geçen açık dünya oyunları iki türdür: İçinde gerçekten yaşandığı hissini veren, "şu yöne doğru hiç gitmedim, biraz gezeyim bakayım" dediğiniz bir oyun ve şehri sadece görevler arasında size "oyalanacak şeyler" sunan açık bir alanlardan ibaret oyunlar. İlk kategoriye sadece *GTA* girdiği için "bir oyun" dedim zaten, ikinci kategoriyeyse *Saint's Row*, *inFamous* ve *Prototype* gibi geriye kalan tüm oyunlar girer. Şehirlerinin "içinde asla tamamını göremeyeceğiniz büyüklükte bir hayat olması" hissiyle Rockstar'ın şehirlerinin benzerini henüz kimse yapamadı. *Watch Dogs* da öyle. O size ancak güzel bir şehir verebiliyor oyun alanı olarak: Şikago. Ve bir şehir açık dünya oyununda şimdiye kadar hep yaptıklarınızın üstüne (araba kullanma, çatışma, alakalı/alakasız yan uğraşlarla vakit geçirme) elinize teknolojik her şeyi hackleme yeteneğini veriyor.

HACKER'LIK ARTIK BİR TIK KADAR YAKININIZDA

Bir şeyleri hacklemek çok basit, KARE'ye basınca etrafınızdaki insanların bilgileri ve hacklenebilecek her şeyi görüyorsunuz. Bu bilgiler önünüzde yeni oynanış kapıları açıyor. İnsanlardan para, üretim için gerekli kodlar, yeni araba bilgileri, müzikler çıkabileceği gibi SMS ve telefon konuşmalarına da tanıklık edebiliyorsunuz. Bunlara denk gelirseniz yeni görevler açılıyor ama görevlerin arasında pek fark olmaması bunun heyecanını öldürüyor.

Evet, *Watch Dogs*'un en çok üstünde durulan "potansiyel suçları önleme" özelliği şöyle çalışıyor: ctOS yakınlarda gerçekleşecek potansiyel bir suçu size haber veriyor. Bölgeye ulaşınca suçlu veya mücrimi Profiler'la buluyorsunuz. Akabinde suçlu mücrime yaklaşıyor ve suç ihtimali kırmızıya gelince koşup dalıyorsunuz adama. Potansiyel suçları hep aynı şekilde işliyor, A kişisini B'den kurtarmak için sopayla girmek. Bu görevlerin işleyiş ve sonucunda en ufak bir farklılık olmadığı için, bir süre sonra yapmakla uğraşmak da istemiyorsunuz.

Watch Dogs'un esas sorunu da burada ortaya çıkıyor işte: Ne grafik, ne de 2012 trailer'ının kandırıkçılığı... Oyun aşırı derecede kendini tekrar ediyor.

Neyse ki hacking yetenekleriniz bu tekrarın içine tat katıyor. Ana görevlerde büyük ölçüde gizliliği gözetmeniz lazım,



Eşya Üretimi Ve Yetenek Ağacı

Oyunda *The Last of Us*'daki Crafting sisteminin aynısı var: Beş farklı nesne topluyorsunuz ve bunlarla silahlar haricindeki her şeyi yapabiliyorsunuz: Patlayıcılar, ses çıkartarak dikkat dağıtan nesneler, Blackout ve cep telefonu iletişimini kesen uygulamalar yapabileceklerinizin sadece birkaçı. Kolay çalışan, çatışma sırasında bile ihtiyacınızı görecek nesneyi üretmenizi sağlayan bu sistem *Watch Dogs*'a iyi gitmiş.

Bunun haricinde, çok geniş bir yetenek ağacı da sizi bekliyor. Hacking, araba sürüşü, çatışma, eşya üretimi üzerine birçok yetenek var. Oynanış şeklinize bağlı olarak dilediğiniz yeteneklere abanabilirsiniz, ama oyunun özünü oluşturan Hacking yeteneklerinin alayını almanızı tavsiye ederim. Yapabildikleriniz arttıkça, oyundan aldığınız zevk de artıyor.



Oyunun en etkileyici sahnelerinden birine hazır olun.



Yan görevlerden birisi. Ana oyun bittikten sonra bu seri katilin peşine düşebilirsiniz.

çünkü çok kolay ölüyorsunuz. PC'de fare/klavye kontrolleriyle çok daha rahat oynansa da, PS4'te bayağı zorluyor. Sık sık ölüyorsunuz. Bu yüzden gizlenerek oynamanız gerekiyor oyunu ve bunun iki yolu var: Ya standart stealth oyunlarında olduğu gibi susturuculu tabanca kullanıp gözlerden ırak durarak hedefinize ulaşmalısınız, ya da Hacker yeteneklerinizi konuşturmalısınız.

Hacker'lığın özü tamamen "görüş açısında" yatıyor. Ne demek istiyorum? Mesela, bir ctOS merkezine sızmanız gerekiyorsa, ilk başta üssün etrafında şöyle bir gezip görebileceğiniz bir yerde kamera var mı bakmalısınız. Bu kameranın gördüğü bir başka kamera, laptop, hatta güvenlik görevlisinin üstündeki gizli kameraya geçiyorsunuz, oradan bir başkasına... Ta ki hedefinize ulaşana kadar. Ana kural: Görebildiğiniz her şeyi hackleyebilirsiniz. Bu yüzden görüş alanınızı engelleyen şeyleri ortadan kaldırmak veya daha avantajlı bir konuma geçmek oyundaki ana oynanış öğelerinden birini oluşturuyor. Doğru adamı bulup üstündeki kamerayı kontrol altına almak ve yavaş adımlarla sunucuya gidişini görmek tatmin ediyor. Birçok sızma görevini tehlikeli alana adımınızı atmadan halledebiliyorsunuz bu şekilde. Bunu hem ana görevlerde, hem de ctOS kulelerini hackleme yan görevlerinde çok güzel kullanmışlar. Hatta birkaç ctOS görevinde bindiğiniz treni doğru yerde durdurup balkona tırmanma, görüşünüzü tıkayan şeyleri patlatarak ortadan kaldırma gibi yenilikçi çözümler üretmeniz gerekiyor.

Bütün bu hacklemeyi sağlayan şey olan elinizdeki (şüpheli bir biçimde iPhone 1'e benzeyen) mucizevi aletin ismi Profiler. Çünkü, yaptığı iş bu: Kare'ye bastığınızda geçen herkesin bilgilerini önünüze döküyor. Switch'leri kullanarak ağlara sızıyor, insanların özel hayatlarını görüyorsunuz.

Gerekli upgrade'leri yaptığınızdaysa, esas eğlence başlıyor. Şehrin her yeri silah olarak kullanabileceğiniz şeylerle dolu. En basitinden trafik lambalarını değiştirerek zincirleme kazalara sebep olabilen alet ipin ucunu kaçırdığınızda tüm şehrin elektriğini kesme, yer altından basınçlı buhar patlaması yapma gibi yeteneklere sahip oluyor.

Profiler'ınızda çeşitli uygulamalar var. Ayağınıza araba istemekten istatistik ve başarılarınıza, Şikago'nun ünlü yerlerinde "Check-in" yapmaktan, nasıl bir mantıkla çalıştığını hâlâ anlayamadığım sizi farklı bir gerçekliğe götüren "Dijital Trip" adlı mini sanal gerçeklik oyunlarına kadar birçok uygulama. Ama bunların çoğunu kullanmayacaksınız. Zamansızlıktan değil de, çoğuyla uğraşmanın sonucunda elinize geçen şeyin yeni bir silah veya bir araba olmasından dolayı. Bir tek Jordi'den size istediğiniz arabayı gönderme opsiyonunu bol

E3 2012 Vs Gerçek Watch Dogs

Watch Dogs'u patlatan (kelimenin her iki anlamıyla) E3 2012'de gösterilen ilk tanıtım videosu ve bunun yarattığı beklenti oldu. O videonun geçtiği mekân ana oyunda da var, ama içindeki görev ve akabinde olanlar çok farklı. Oyunun 2012'deki gösterilenle günümüzdeki hâli arasındaki farkı gösteren bir video yapılmış. Aradaki fark, yapımcıların "oyun içi" diye gösterdikleri şeye güvenimizi kökünden sarsacak düzeyde: ***http://tinyurl.com/ogz-kiyas***





Milletin cebini hack'leyince anlamlı şeylerle karşılaşacağınızı mı sanıyordunuz?

bol kullanacaksınız.

Ama işte bu, oyundaki tüm ekonominin içine ediyor. Tüm o hacklediğiniz insanlardan topladığınız paraların hiçbir anlamı olmuyor, çünkü oyundaki ekonomide parayla alabileceğiniz her şey zaten bedavaya elinizin altında. Bir tek bomba atara para verdim (hem araba hem insanlara karşı en etkili silahınız, hemen alın), birkaç kez de crafting için kullanılan malzemeleri tamamlamaya, hepsi o. Bunun haricinde, tüm silahlar çatışmalarda düşüyor, daima 350 merminiz oluyor. Arabalar da şehirde zaten gırla var. Biraz farklı bir tüfek veya araba için parayla uğraşmak istemiyorsunuz, zaten istediğiniz zaman bedavaya araba çağırabiliyorsunuz. Böylece oyun içi tüm ekonomi tamamen çökmüş oluyor ve anlamsızlaşıyor.



Oyunda anlam veremediğim kaçırılmış birçok fırsat var bu ekonomi sistemiyle ilgili. Mesela, her biri apayrı oyunlar olan ve kendi içlerinde eğlenceli, hatta kendi yetenek ağaçları olan Dijital Trip'ler... Bunları satan adamlar görüyorsunuz sağda solda. Ama sorun şu ki, 4 tane olan bu oyunlar zaten oyunun başından Profiler'ınıza yüklü olarak geliyor! Peki bu adamlar niye "*Pst! Dijital Trip ister misin aslanım?*" diye sarkıyor? Neden bunlarla ilgili bir görev verip, sonra yüksek fiyatlara almamızı sağlamadınız? Bence oyunun ekonomisini ciddi derecede anlamlı kılardı her bir oyunu almak için 10.000 dolar biriktirmek mesela.

Aynı şekilde, oyunun yarısında gizli bir üssünüz oluyor. Evet, tıpkı *Assassin's Creed*'lerde olduğu gibi... Ancak bu çok gelişmiş gizli üste birkaç ara video izlemek ve ctOS video kayıtları bulmak haricinde yapabileceğiniz hiçbir şey yok! O üssü ele geçirdiğim andan itibaren "*aha burayı geliştireceğiz ve ortamın ağzını kıracağız!*" diye bekledim, ama yok! Bilemiyorum, belki de *Assassin's Creed*'e fazla özenmekle suçlanmaktan korkmuştur yapımcılar ama, keşke suçlansaydınız be abi! Böylesine über bir hacker yuvasında ne olaylar çevirebilirdiniz halbuki, yazık etmişsiniz.

OYUNUN HAVASI

Watch Dogs'un *AC*'ye fazlaca benzemesinden korkmuştum. Ama oyunun kendine özgü bir havası var. *Assassin's Creed* gibi fantastik değil, karanlık, doğal olarak modern, ama modern toplumun arka planındaki görmezden geldiğimiz gerçek kötülükleri yansıtmaktan çekinmeyen kötücül bir hava bu. Bunu ilk başta yakalayamıyorsunuz, ancak hikâyede ilerledikçe, yeni karakterlerle tanıştıkça bu havayı vermeyi başarıyor oyun. Özellikle gece geçen görevlerde Şikago'nun görünmeyen yüzünde dönen dolaplar kanınızı donduruyor. Hele bir açık arttırma sahnesi var ki, of.

Hiç beklemediğim bir yerden vurdu *Watch Dogs* beni aslında. Hikâyesinden *AC* gibi bir esrarengiz yön, ne bileyim, teknolojik bir komplo teorisi beklemiştim. Ama aksine "herkesin izlendiği" bir sistemi konu alan bir oyunda olan bir hikâye düşününce aklınıza ilk ne geliyorsa, onu konu alıyor *Watch Dogs*. Tam anlamıyla klişe bir olay var ortada... Ama işin şaşırtıcı yanı da bu, sonuçta bu klişeye bağlanan hikâyenin içindeki karakterler, aralarındaki diyaloglar, yaptıkları korkunç işler beni oyuna bağladı. Tüm bu karanlığın arasında, Aiden'ın inanılmaz insansı ve kişisel bir derdi olması da hoşuma gitti. Toplumdan soyutlanmış, insanlıkla tek bağı kız kardeşi ve yeğeni olan Aiden'ın çok soğuk bir karakter olmasına rağmen, ben sevdim. Çoğu insanı hayal kırıklığına uğratabilecek sakinlikteki sonunu, bu sakinliğindeki gerçekçiliği yüzünden sevdim. Ve bence, Ezio'nun hikayesinden sonra en iyi hikâye anlatımını başarmış Ubisoft *Watch Dogs*'la. Bakın "en iyi hikâyeyi anlatmış" demiyorum, ama en iyi hikâye anlatımını başarmış.

UBISOFT'UN WATCH DOGS'U TANITIŞI, OYUNCULARI HEYECANA SÜRÜKLEYİŞİ VE VERDİĞİ BÜYÜK SÖZLER HAYAL KIRIKLIĞININ TEMELİ.

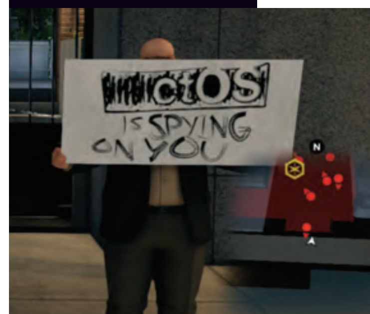
ÇATIŞMALAR

Aiden çok sağlam bünyeli bir arkadaş değil: Çatışma başlayınca açıktaysanız cırt diye ölüyorsunuz. Bu yüzden "mermilere karşı dayanıklılık" yeteneğini ilk fırsatta almanızı tavsiye ederim... Diğer yandan, sadece silahlarınızla çatışırsanız uzun süre hayatta kalamıyorsunuz, çünkü yeriniz belli oluyor. Ama Profiler'ı kullanarak her çatışma alanındaki onlarca nesneyi hackleyerek silahlarla verebileceğiniz hasar-



Halkın Arasına İnmek

Oyunun başlarında halkın davranışlarını izlemek inanılmaz eğlenceli. Sokağın bir köşesinde kendi kendilerine Rap yapan genç bir grup, "abi öpüjem!" diye yanındakilere sarılan bir sarhoş, davul çalanlar, yoga yapanlar, o anki büyük elektrik kesintisinden korkup "bu barda ölecem!" diye bağıran bir kadın... Şikago'nun sokakları hayat dolu ve eğlenceli insanlarla dolu... Ama 3-4 saat sonra, bir şeylerin ters gitmeye başladığını anlıyorsunuz. Çünkü, durup izlerseniz, sonsuza kadar aynı Rap şarkısını söylediklerini, aynı sarhoşun günler ve gecelerce aynı iki kişiye sarıldığını, gündüz olmasına ve bir kıyafet dükkanında olmanıza rağmen "bu karanlık barda ölecem!" diyen bir kadınla karşılaşmaya başlıyorsunuz. Radyo haberleri hep aynı. Hack'lediğiniz telefonlarda 3. ve 4. kez aynı konuşmaları duymaya başlıyorsunuz. Yani, *Watch Dogs*'un dünyası yaşamıyor, öylemiş gibi aktörler var. Ama o aktörlerin aldığı sahne 10-20 ve 30. saatlere uzadığında o ilk hayranlıktan eser kalmıyor.



ctOS

Peki koca bir şehirdeki her şeyi ve herkesi nasıl tek tuşla hack'liyoruz? İşin sırrı, aslında herkesi ve her şeyi değil, ama o koca şehri yöneten ve gözleyen işletim sistemini hack'lemiş durumdayız: ctOS adlı bu sistem tüm şehri gözetim ve yönetim altında tutuyor. Başındaki yöneticiler "halkın özel hayatına kesin saygı duyuyoruz" deseler de, kazın ayağı öyle değil. Hack'lediğiniz ctOS merkezlerinde görüyorsunuz ki, tüm sunucularında halka ait özel videolar var. Sadece kameralardan değil, robot süpürgenin, yangın detektörünün üstündeki sensörden bile bilgi topluyorlar. Bunlardan çıkan videoların çoğu çok özel, bir kısmı biraz rahatsız edici, çoğu da komik. *Assassin's Creed* oynarken bunun neden saçma olmadığını babasına anlatmaya çalışan bir çocuk var, buzdolabından çıkarttığı bir eli doğrayan bir adam, çatıdan atlayanlar, seks yaparken atarlanan bir kadın, ve başka bir videoda onları dinleyen yan komşularının hâlleri... Cep telefonlarımızın pillerinin niye çıkarılamaz hale getirildiğini, niye salonumuzda daima açık bir Kinect olmasından memnun olmamız gerektiğini anlıyorsunuz bu videolarla.

Press ◎ to hide in car

Bu güzelliği bulup portföyünüze katın. Bayağı hızlı bir araba kendisi.

dan çok daha fazlasını verebilirsiniz. Siperde göremediğiniz birisi mi var? Karşı apartmandaki kamerayı hack'leyerek onu görüş açınıza aldınız. Üstündeki telefonu hackleyerek geçen gün indirdiği porno videoların ciyak ciyak bağırmaya başlamasını sağladığınızda yaşadığı şoktan faydalanıp, arkadan sızdınız. Bir diğer korumanın üstünde gizli kamera var, hacklediniz. O nereye giderse artık gözünüz orada olacak. Köşeyi dönünce karşıda bir laptop gördünüz, ona atladınız... Ve en sonunda server odasına gireceğiniz Switch'e ulaştınız. Çok klasik, elektrik akımlarını yönlendirdiğiniz bir mini oyundan sonra ctOS merkezini hacklemiş oldunuz. Tebrikler, koca bir üssü tek bir mermi sıkmadan hallettiniz.

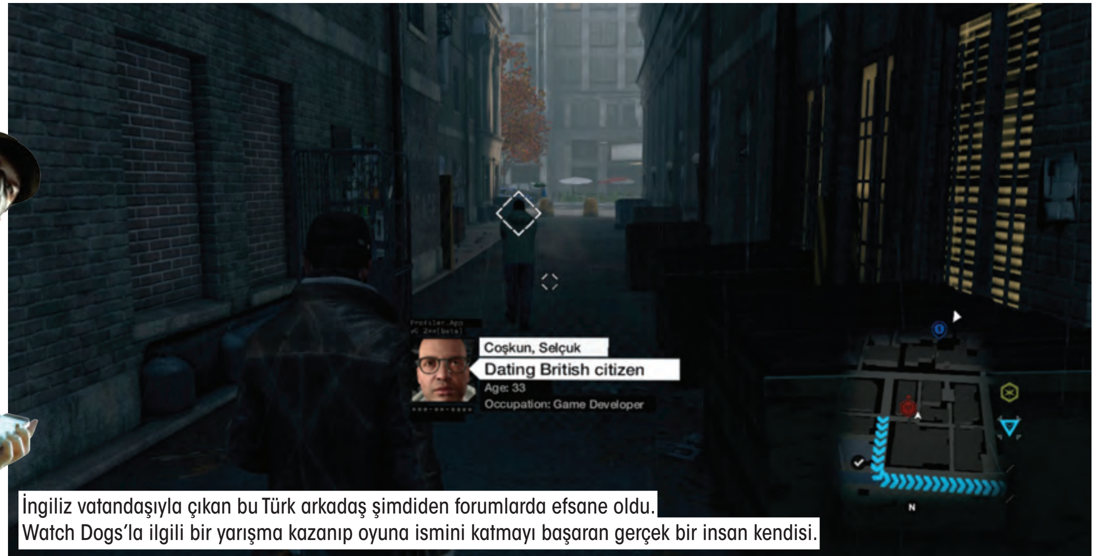
E tabii çatışmanın kaçınılmaz olduğu zamanlar da var. Bu durumda üstünüzdeki silahlar ve hack yeteneğiniz birlikte anlamlanıyor. Askerlerin ekipmanlarını bozarak sağır olmalarını, hatta üstlerindeki patlayıcıları çalıştırarak erken emekli olmalarını sağlayabilirsiniz. Bu sırada düşmanların iyi siper aldığını ve attığını vurduğunu da söylemeliyim. Çoğunlukla çatışmalardan ölü çıkıyorsunuz, bu yüzden hızla Blackout Skill'ini edinin. Çatışma ortamı iyice sarpa sararsa, Blackout'la tüm bloğun elektriğini kesiyor ve sizi göremeyen düşmanların arasından koşarak uzayabiliyorsunuz. Çatışma alanları oyun dünyasıyla bütünleşik olduğundan, bulduğunuz ilk arabaya atlayıp uzamanız mümkün.

Çatışmalarda şimdiye dek başka bir oyunda görmediğim bir şey de olabiliyor: Eğer yeterince uzun süre hiç ses çıkartmadan gizlenirseniz, bazen (çok seyrek de olsa) düşmanlar gittiğinizi zannediyor. Bir bölümde bu şekilde farkında olmadan üç araba dolusu Fixer'ın geldikleri gibi arabalarına binip geri gitmelerini sağlamış ve dumura uğramıştım.

GRAFİKLER VE MÜZİKLER

Oyunun görselliği şahane. Gece olduğunda, Şikago bambaşka bir havaya bürünüyor. Gece ışıklarında ve özellikle de yağmurlu havalarda Şikago'da gezmekten zevk alıyorsunuz. Rüzgârla savrulan yapraklar, ıslanan asfaltın görünüşü, yansımaların güzelliği göz alıyor PS4'te. (PC için ayrıca bir test yaptık, bu sayımızda DATA'da). PS3 versiyonunun çok daha detaysız, ışıklandırma ve yansımaların çok daha eksik gözüktüğünü söylemeliyim. Ama PS4'te muhteşem görünüyor oyun. Gündüz grafikler aşırı ışıkta sıradan gözükse de, geceleri ve yağmur yağdığında her şeyiyle mükemmel görünüyor oyun. Ama unutmayın, 2012'deki E3 videosu ile kıyas yapmıyorum. O hayalden silkinip kalkın artık.

Aynı şeyi müzikler için ise söyleyemem. Oyunda bir radyo sistemi yok, lisanslı birçok müzik var ve bunları Profiler uygulaması sayesinde bir Playlist haline getiriyorsunuz, arabaya binince otomatik çalmaya başlıyorlar. Ama çalan müzik-



İngiliz vatandaşıyla çıkan bu Türk arkadaş şimdiden forumlarda efsane oldu.
Watch Dogs'la ilgili bir yarışma kazanıp oyuna ismini katmayı başaran gerçek bir insan kendisi.

Görev Çeşitliliği

Kabul edin, *Watch Dogs*'u asla %100 bitirmeyeceksiniz. Bunun nedeni, yapabileceğiniz çok şey olması değil, bunların çoğunun anlamsız olması. 20 küsur saat süren ana görevler bittikten sonra, bitirdiğinizde 4 özel görev açılan Investigation (Araştırma görevleri) ilk hedefiniz olmalı. Onlardan sonra Fixer'ların araba görevleri, çete üssü basma görevleri, konvoy basma görevleri. Ondan sonra geriye toplanabilecek nesneler, 100 tane Check-In yapılacak mekân, geliştirilmiş gerçeklik mini oyunları kalıyor. Bu süreçte kafayı *Watch Dogs*'la kırabilirsiniz. Ama dediğim gibi, bu görevleri yapmanın sonunda para ve tecrübe kazanmak, bazılarında da özel bir silah ve araba haricinde elinize hiçbir şey geçmiyor.

Benim tavsiyem sonunda görev çıkan 4 yan görev ve toplama görevini yapın, gerisini boş verin.





lerin %90'ının oyunun havasına uymadıklarını fark edince, arabaya binince müziğin başlaması opsiyonunu kapattım. Oyunun beğendiğim müzikleri lisanslı müzikler değil ama görevler sırasında çalan müzikler oldu. Bana fena halde *Deus Ex*'i anımsattılar ki o evrenin başlangıç aşaması sayılabilecek bir konuyu ele alan bu oyuna fazlasıyla uymuşlar.

ONLINE OLAYI

Son zamanların acı bir gerçeği olarak, *Watch Dogs* da sürekli internete bağlı kalmak istiyor. Sadece PC'de değil, konsollarda da bu böyle. Çünkü Profiler'daki App'lerin bir çoğunun çalışması internete bağlı. Şimdi siz bu saçmalığı yutmaya çalışırken, sürekli online olmanın güzel yanından bahsedeyim: Diğer oyuncular Fixer olarak sizin oyununuza bağlanıp sizden bilgi çalmaya uğraşabiliyor. Veya, oyun bazen size bir başka kişinin oyununu işgal etmek isteyip istemeyeceğinizi soruyor. Eğer isterseniz, siz onun oyununa dâhil oluyorsunuz. Amacınız rakibinizin Profiler'ına bir virüs yüklemek ve bilgi indirilirken rakibin sizi bulmamasını sağlamak. Yaklaşık 3 dakika boyunca rakibin sizi tanımaması için iyi gizlenmeniz lazım. Acemi oyuncuların kim tarafından hacklendiklerini bulmak için sağa sola kafası kesik tavuk gibi koşturmalarını izlemek çok keyifli oluyor. Bunun yanında yarış, topluca bir bilgi çalma modları da var.

Oyunun sürekli online olmasının en büyük eksisi ise, zırt pırt "sizi online edeyim!" diye ordan burdan uyarı çıkması ve hatta oyunun donması. Oyundaki Check-in App'ını kullandığınızda bile 30-40 saniye "online mıyız" diye durup kontrol ediyor. Bundan güzelce puanını kırıyorum *Watch Dogs*'un.

SONUÇ OLARAK

Watch Dogs ilk başta çok soğuk geldi bana, ama giderek alıştım. Hikâyesi, kendini tekrar etse de oynanışı ve *AC*'lerden farklı olan karanlık atmosferi sardıkça sardı... Ana hikâye de bitince *Assassin's Creed 2* benzeri bir "haritadaki tüm görevleri yapmalıyım" hırsı kapladı bünyemi.

Takip Olayları

Assassin's Creed'i son 4 oyundur lanet gibi saran "birini görünmeden takip et" görevlerinden *Watch Dogs* da nasibini almış ne yazık ki. Bu bölümlerde göründüğünüz anda Game Over ekranı suratınıza yapışıyor. Yahu, o kadar yetenekli adamsınız, 5 yıldır farklı bir görev modeli bulamıyor musunuz? Hadi *AC*'yi geçtim de, yepyeni bu oyunda niye var bu görevler? Sıkıldım gerçekten.

Yürüyerek gizlice takip görevlerinin haricinde, arabayla takip bölümlerinde de sıkıntı var oyunda. Polisler olsun, mafya olsun hunharca dalıyorlar size. En çok takılacağınız bölümler bunlar. Birisini kovalarken hızla mesafeyi kapatıp arabayı durdurmak maharet istiyor, polis ve mafyadan kaçarken ise benim tavsiyem en yakın sahili bulup arabayla denize uçun. Daha sonra da yakınlardaki bir bota atlayıp takip çemberinden çıkın.

Ubisoft'un Şikago'su elbette Rockstar'ın Los Santos'uyla aşık atabilecek bir yer değil. Los Santos her yönüyle yaşayan bir yerken, *Watch Dogs*'un Şikago'su görevleri birbirine bağlayan bir mekân, bir oyun alanı. Ama *Watch Dogs*'un çok iyi bir oyun olmasını engellemiyor bu. Sadece, aşırı şişmiş beklentiler yüzünden tatmin edemeyeceği bir yere gelmişti oyuncuların kafasında. Şimdi ayakları yere basıyor. Benim fikrimi soracak olursanız, şahane bir aksiyon oyununu kaçırmak istemiyorsanız, daha oyunu oynamadan yerden yere vuranlara bir kulağınızı kapatın. Ve bu yeni köpeğe bir şans verin. Bakarsınız ikinci oyunda yepyeni numaralar öğrenmiş olur.





- Güdük başlayıp giderek saran hikâyesi.
- Başarılı yan karakterler.
- Hacking yeteneklerinizin eğlencesi.
- Görsel güzelliği.
- Yan görevlerin yarısının işe yarar ve zevkli olması.
- Online modları zevkli.

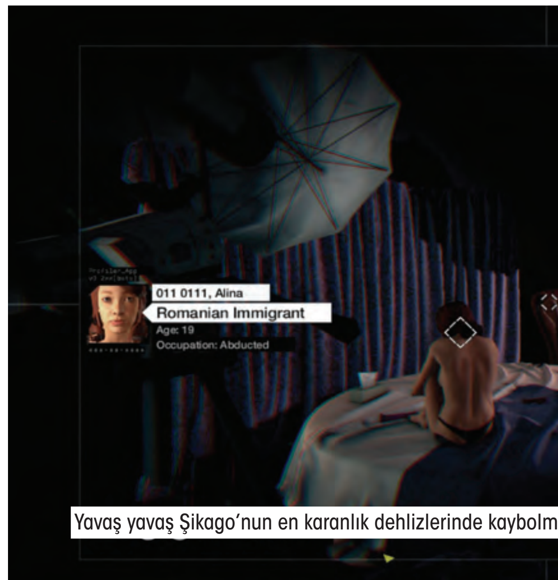
–

- Beklediğimiz devrimden eser yok şimdi.
- Yan görevlerin yarısının zevzek ve alakasız olması.
- Sürekli online olma zorunluluğu.

8+

SON KARAR

Sekiz'in yanındaki o minik artıyı, karanlık çekiciliğiyle hikâyesine veriyorum. Ubisoft'un gösterdiği oyunu ise inşallah Watch Dogs 2'de görürüz.



Yavaş yavaş Şikago'nun en karanlık dehlizlerinde kaybolmaya başlıyorsunuz.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft **Kutulu Fiyatı:** 234 TL
Dijital İndirme: 108TL (Playstore), 179TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** http://bit.ly/1mKsXuV

ps4 ps3 pc xbox wiiu

PARANOYA

Alüminyum folyo şapkalar yine moda olmak üzere!

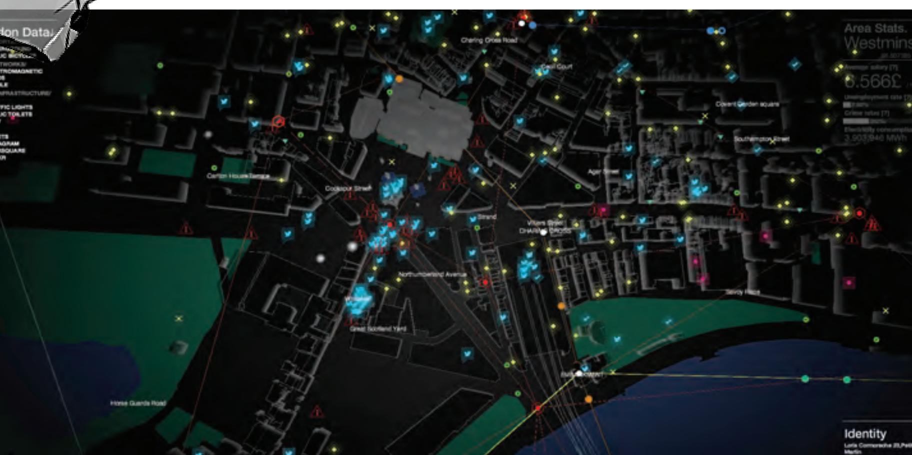




Bilim kurgu çok renkli bir alan. Paralel evrenlerde dev robotlar savaştıran mutant kuş gagalı astronotların maceraları da "bilim kurgu" sayılabiliyor, birkaç satır kod yazıp, ortalığı hack'leyen anti-sosyal bir adamın maceraları da.

Bu aya damgasını vuran oyun *Watch Dogs*, bilim kurgunun biraz ayakları yere basan cinsinden. Oyunun ana karakteri Aiden Pearce beyninden kablolar çıkan bir cyborg değil, saf enerjiye dönüşüp elektrik kablolarında ilerleyen bir mutant da değil. Sadece üstün teknolojiye ve bazı psikolojik sorunlara sahip yalnız bir adam. Oyunda gördüğümüz şeylerin çoğu, aslında günümüz teknolojisiyle yapılması neredeyse mümkün şeyler. Ubisoft, *Watch Dogs*'un gerçekçi olması için Rus antivirüs şirketi Kaspersky ile birlikte çalışmış. Oyunda geçen bazı şeyleri oradaki uzmanlara doğrulatıp, "*tamam, böyle bir şey gerçekten olabilir, ama biraz değiştirmeniz lazım*" veya "*bunu bildiğin abartmışsınız aga*" gibi yanıtlar alıp ona göre ayarlamışlar.

Biz de Pearce'dan aldığımız gazla bir araştırdık; bakalım kişisel bilgilerimizin ne kadarı, kimlere ulaşıyor. Hangi sistemler ne kadar güvenli ve her tarafın kameralarla dolu olması iyi bir şey mi? Yanıtlar sizi biraz korkutup, biraz paranoyaklaştırabilir, ama belki de bu gerekli bir şeydir. Bu dosyada yazdıklarımız öyle çok gizli, ulaşması zor bilgiler değil. Biz bunları birazcık araştırarak bulabildiysek, perdelerin arkasında neler dönüyor olabilir siz düşünün.



Günümüzde her birey reklam ve propaganda için birer hedef. Sokakta yürürken, yalnızca sokakta yürümüyorsunuz. Bir yandan fark etmeden etrafınıza bir yığın bilgi dağıtmakla meşgulsünüz. *Watch Dogs*'un ana karakteri Pearce, sağlıksız derecede paranoyak bir karakter olarak tanıtılmıştı. Şimdi öyle olmakta haklı mıymış, haksız mıymış göreceğiz. Perdelerinizi çekin, alüminyum folyodan şapkalarınızı takın, ve aynalı güneş gözlüklerinizi burnunuza tutturun.

AĞA BAĞLISINIZ

İnterneti seviyoruz. Sınırsız bilgi, dünyanın her yerinden arkadaş edinme imkânı, alışveriş, teknoloji, internette her şey var. Her şey... Mesela evinizin adresi, e-posta hesabınız, yatak odanızdaki notebook'un webcam'ine giden bağlantı gibi!

İnternete girmek sokağa çıkmak gibi. Evet, ortalıkta birkaç kötü niyetli insan ve içine düşmenizi bekleyen birkaç çukur olabilir, ama sokağa çıkmak güzeldir! Evde oturarak güvenli ve sıkıcı bir hayat yaşamayı tercih edebilirsiniz, ama dışarıda gidilecek yerler, görülecek şeyler var. Birkaç basit güvenlik önlemi aldığınız sürece internette de güvenle gezememeniz için hiçbir sebep yok.

Aranızda daha önce bilgisayarına hacker dadanmış kimse varsa ne kadar tuhaf bir deneyim olduğunu bilir. Virüs falan değil, bildiğin hacker'ı diyorum. Bana iki defa olmuştu. Birisi girip masaüstümde gözümün önünde notepad dosyası açıp ekranımda yazı yazmıştı. Birisi de faremin kontrolünü ele geçirdikten sonra Paint'i açıp oraya kurukafalar vs. çizmişti. O gün mağdur olmama rağmen, hacker'ların çok süper olduklarını düşünmüştüm. Yalnız sonrasında birilerinin bilgisayarımı görebileceği gerçeği hep arada bir aklıma gelir oldu. Aradan yıllar geçti ve şimdi dijital güvenlik konusunda hacker'lar en ufak sorunumuz olma yönünde ilerliyor.

CEBİNİZDEN DÜNYAYA AÇILAN PENCERE

Akıllı telefonunuzu ele alalım. En basitinden, kapalıyken bile pili takılı olduğu sürece türlü ağlara bağlanabilen bir cihazdan bahsediyoruz. Günümüze kadar sayısız hükümet ve olay cep telefonlarının kolayca dinlenebildiğini kanıtladı. Hattın öbür ucundaki insanların gözüne takıldıysanız, mikrofonunuzdan gelen tüm sesleri 7/24 dinlemelerine engel hiçbir şey yok. İşin ileri boyutu, günümüzde cihazınızın kameralarının da aynı şekilde kullanılabilmesi. Bugüne kadar ağa bağlı kameralara ulaşan sayısız hacker, deneyimlerini internet üzerinden paylaşıyor. Kameranızın çalışıyor olması için çalışma ışığının falan yanmasına gerek yok. Geçtiğimiz yıllarda birkaç



emekli FBI ajanı da, neredeyse bütün devletlerin istedikleri zaman bu bağlantılara kolayca ulaşabildiğini açıklamıştı.

Bir düşünün. Telefonunuza hiçbir ek program kurmayabilirsiniz ama sadece işletim sistemi veya kullandığınız operatör üzerinden geçen veriler hakkında bile söz sahibi değilsiniz. Kendi telefonunuzu istediğiniz kadar güvenli tutun, operatörünüz üzerinden gönderdiğiniz veri paketlerinin tamamı, artık o operatörün elinde.

Çoğumuz zaten cihazımızı güvenli tutmayı da önemsemiyoruz. Cihazınıza kurduğunuz, hatta satın aldığınızda içinde kurulu gelen ve kaldıramadığınız bir sürü program, isteseniz de istemeseniz de e-posta hesabınıza, internet geçmişinize, müzik zevkinize, fotoğraflarınıza vs. ulaşabiliyor. Bunlarla ilgili topladığı verileri, sizle paylaşmak zorunda olmadığı üçüncü partilere gönderebiliyor. Biz de bütün bunları "entegrasyon" adı altında bir güzel yutuyoruz. Artık hayat ne kadar kolay değil mi? Tek bir şifreyle hem e-posta hesabınıza, hem YouTube hesabınıza girebiliyorsunuz! Bu rahatlığın görünmeyen yüzü ise artık ikisinden birine ulaşabilen birinin diğerine de ulaşabilmesi.

"CEHENNEME BAKIYORSAN, CEHENNEM DE SANA BAKIYOR DEMEKTİR"

Şehirde yaşayan ortalama bir bireyin gün içinde etrafına dağıttığı verilere bir göz atalım. Camdan gelen güneş ışığı ve şehir uğultusu altında, akıllı telefonunuzun alarmıyla uyanıyorsunuz. Günaydın. Daha en baştan, kaçta kalktığınız ve alarm olarak kullandığınız ses dosyasının adı bile artık erişilebilir bir veri olarak sistemde. Hava tahminlerini kullanan programlar şimdiden GPS lokasyonunuza erişti. Bugün hava 29 derece ve güneşli. Uyduya el sallayın! Keyifli bir sabah sizi bekliyor. Yapılacaklar listeniz telefonunuzdaysa ona bakıyorsunuz. Siz ve kim bilir başka kaç kişi. Sosyal medya ve e-posta hesaplarınıza da göz atmadan olmaz, değil mi? Evet, o zaman bunların giriş bilgileri de artık sistemde. Daha yataktan bile çıkmadınız ve şimdiden hakkınızda dağıttığınız bilgi miktarına bir bakın! Telefonunuzun işletim sisteminin ve kullandığınız tarayıcının yapımcıları verilerinize erişebilir. Gün boyunca gönderip aldığınız veri paketleri, operatörünüz ve devlet tarafından izlenebilir. Kameranızın ve mikrofonunuzun alabildiği her şey piyasada. Telefonunuz, gürüldeyerek akan bir veri şelalesinin tam ortasında. Dişlerinizi fırçalayıp hazırlanın da, devam edelim.

Yola çıkıyorsunuz. Sokaktaki birkaç MOBESE kamerasında çoktan başrol oyuncusu oldunuz bile. İstanbul'da oturuyorsanız, 2012'de sayısı belirtilmeyen birkaç kameraya entegre edilen Eagle Eye adlı yüz tanıma sistemi tarafından tanımlanmış olabilirsiniz. İzmir'de yaşıyorsanız, 2010 yılında belediyenin özel şirketlerle birlikte oluşturduğu ctOS'u aratmayan "akıllı şehir"in gözetimi altındasınız. Yüzünüz her an tanımlanabiliyor. Plakanız takip ediliyor. Kameralar olay çıktığını algılarsa otomatik olarak olay yerine ilgili acil durum hizmetlerini çağırırken, bir yandan da size "uzak durmanız gerektiği" konusunda sesli uyarı yapabiliyor. İzmir'de şehrin güvenlik sisteminin büyük bölümü tek bir sisteme bağlı. Tanıdık geldi mi?

Daha işe gideceğiz. Plakamızı takip ettirmek istemiyorsak toplu taşıma kullanacağız. Otobüs durakları ve duraklara uğrayan otobüslerin hepsi devletin GPS sisteminde gerçek zamanlı olarak takipte. Otobüse binip akbilinizi basıyorsunuz. Anında kimlik bilgileriniz ve bindiğiniz durak sisteme "ERIM_BILGIN_OGRENCI // 09:34 // BESIKTAS" diye kaydediliyor. Artık siz ve bu otobüsteki herkes GPS üzerinden canlı olarak ilerleyen bir hattın üzerinde ışıldayan kırmızı noktalarsınız. Bu arada otobüsün de kendi kamerası var tabii. Aktarma yapacaksanız, vapur, metro gibi diğer araçlarda da aynı sistemler mevcut.

İş yeriniz, favori restoranlarınız, hobileriniz ve fobileriniz, hepsi Facebook'un elinde. Tüm ilişkileriniz, özel mesajlaşmalarınız, WhatsApp yazışmalarınız sistemde kayıtlı. Hesaplarınızı silseniz bile bu bilgiler artık sonsuza dek Zuckerberg amcanızın çekmecesinde duracak. Instagram, hangi yemeği en çok sevdiğinizi artık biliyor olsa gerek. Gittiğiniz yerlerdeki kablosuz internete bağlanıyorsanız, bütün verileriniz o ağ sahiplerinin erişebileceği yerden geçiyor. Yüklediğiniz tüm fotoğraflarda, görüntü dosyalarına iliştirilmediyse bile upload ettiğiniz lokasyonun bilgisi mevcut. Bir arkadaşınız fotoğrafınızı Facebook'a koyarsa, Facebook'un sistemi doğrudan suratınızı tanıyıp, kendinizi tag'lemek isteyip istemediğinizi soruyor. Google Maps, gezdiğiniz her yeri karış karış biliyor. En tuhafı da, bu bilgilerin hepsini siz isteyerek teslim ettiniz. Cesur yeni dünyanıza hoş geldiniz.

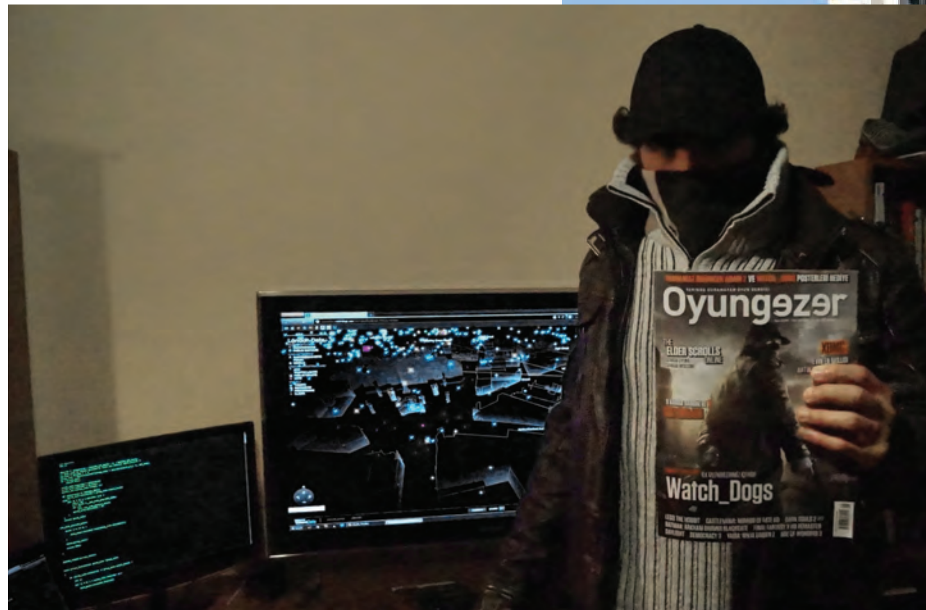


PANİĞE KAPILMAK, KORKMAK İÇİN ÇOK FAZLA SEBEP VAR AMA İYİ YANLARI DA YOK DEĞİL. ÖNEMLİ OLAN ŞEY, İHTİYAT.

Ev adresiniz biliniyor. İş adresiniz biliniyor. Telefon numaranız biliniyor. Bütün sağlık geçmişiniz kayıt altında. En yakın arkadaşlarınız kim, belli. İnternet geçmişiniz kayıt altında. Bütün bu saydıklarım bilim kurgu değil, gerçek. Şu anda içinde bulunduğumuz durum bu. Güce sahip birisi sizi yerin dibine gömmeye karar verse, hiç şansınız yok. Şu anda binlerce uydu, uzayın sessizliğinde süzülerek, aşağıdaki mavi gezegenin yaratıklarını izliyor, dinliyor, tanıyor. Devasa metropollerin fiberoptik kan damarları, yürüdüğünüz asfaltın hemen altından akıyor. Dijital, kablosuz, bağlantılı dünyaya gözlerinizi açın. Reklamlar ve kendi korkularımız sayesinde bu gerçekleri belki fark etmiyoruz, belki fark etmemiş gibi yapıyoruz. Ama teknolojik uçurumlar genişledikçe, bireyin toplum karşısındaki gücü daha da azalıyor.

Fakat panik yapmaya gerek yok. Bugüne kadar çıkan bir sürü felaket senaryosuna rağmen insanoğlu olarak sapasağlam ilerliyoruz.Telefonunuzu çöpe atıp, dağlara taşınacak değilsiniz. Buzul Çağı'na ve Ajdar'ın çikita muzlarına yenik düşmemiş bir canlı türünün sosyal medya tarafından alt edileceğini düşünmüyorum. Ama bir yandan da var olan gerçekleri görmezden gelmek istemeyiz. Nihayetinde, kimi desteklediğiniz, hangi bilgilerinizi kendinize saklamak istediğinize karar vermek size kalmış. Ama bir şeyi biliyoruz ki; hangi kararları verirseniz verin, bu kararlardan birçok kişinin haberi olacak. Siz isteseniz de, istemeseniz de. **-Erim**









INFINITE CRISIS

LEAGUE OF DC UNIVERSE -BERKAN CESUR

SON VURUŞ YA DA VURMAYIŞ

İşte tüm mesele bu. Infinite Crisis'in son vuruşu yaparak minion öldürme mantığı biraz farklı çalışıyor. Eğer karşı tarafa zarar verir ama son vuruşu yapamazsanız da yere para düşüyor ve alabilmeniz için bir süre orada kalıyor. Yetişirseniz "bir son vuruş yapmış kadar" değil ama teselli bulacak kadar ödüllendiriyorsunuz. Böylelikle de killing-steal konusunda öfke nöbetlerine girip gençliğinize yazık etmemiş oluyorsunuz.

Artık MOBA konseptine uydurulmayan ya da uydurulması üzerine çalışılmayan hangi dizi, film, çizgi roman, oyun karakteri kaldı saymakta güçlük çekiyorum. *Dota*'nın ortamı hazırlayışı, yükselişi, ardından *League of Legends*'ın başı çekerek *Dota 2* ile birlikte oluşturduğu oyun anlayışı... Bir şey biliyorsam o da gelecekte MOBA türünde daha fazla oyun göreceğimizdir. Hatta eminim ki sektör "üç yollu harita" modasından da sıkılacak ve birkaç saçma denemeden sonra daha iyi bir fikir bulacaktır.

Bugüne geri dönersek; Warner Bros ile anlaşma imzalayan **Turbine**, *Infinite Crisis* ismi altında tüm DC evrenini birleştirerek MOBA türünde bir oyun geliştirdi. Gerçi fikir Turbine'e ait değil, zaten DC evreninin yok oluşunu ve ardından gelen kaosu anlatan *Infinite Crisis* isimli bir çizgi roman serisi vardı. Bu seriyi baz alan geliştiriciler, bilindik MOBA mekaniklerinin üstüne tayt ve pelerin giydirmiş. Tıpkı *Dota 2* gibi uzun bir açık beta dönemi geçiren oyun, artık "yine tıpkı *Dota 2*'nin bir dönemi gibi" neredeyse tamamlandı. Çıkışa hazırlanıyor. Eh biz de böyle açık betayı incelemenin günahı olmaz deyip daldık krizin içine.


DC Universe'ün karakterlerini az çok oturtmuş durumda oyun. Çalıntı malıntı, olmuş biraz.

Baştan söyleyelim. *Infinite Crisis*, DC Universe gibi dev bir markayı temsil etse de öyle büyük iddiaları olan, MOBA'ların kralı ilan edilecek bir oyun değil. Hatta ana akım MOBA oyunlarının tümünden kötü bir oynanışa ve grafiklere sahip diyebiliriz. Ama Oyungezer'de yazmaya başladığımdan beri bildiğim bir şey var ki, hem DC Universe'ün hem de Marvel'in yarattığı karakterlerin taparcasına peşinde olan çok büyük bir kitle var. Ne çıkarsa izliyor, ne çıkarsa oynuyor.

Yapımcı firma ve Warner Bros işte o kitleyi hedef almış belli ki. Zira *Infinite Crisis* herhangi bir MOBA oyunundan oyuncu çalabilecek kalitede değil. Hatta eSpor sahnesine adımını atabileceğini bile düşünmüyorum (yanıltmasını çok isterim ama görünen köy ve kılavuz ilişkisi).

Ama bir şey var ki, yiğidi öldürüp hakkını yemeyelim, oyun DC Universe hayranına ne vermesi gerektiğini biliyor. Karakterlerin kendilerine has tavır ve özellikleri, oyunun mekaniklerine ve atmosferine afiyetle yedirilmiş. Oyuncu Joker'i oynarken gerçekten Joker'e dönüşüyor. Ama bir tık daha zorlasa şahane bir oyun yapabilecekken Warner Bros gibi paralı bir yayımcının neden bu kadarıyla yetindiğini, adam gibi bir teknik ekip ve PR sağlamadığını merak ediyorum. *Infinite Crisis* gayet popüler bir MOBA'ya dönüşebilirdi ama bunun yerine DC Universe'ün şöhretine yaslamışlar oyunu, hataları falan boş vermişler. Gelgelelim başarılı bir MOBA çekirdeği üzerine kurulmuş, ne yalan söyleyelim. Hatta biraz daha Polyannacılık yapıp grafiklerin de çizgi roman tadı versin diye kötü yapıldığını söyleyebilirim!

PARALEL EVREN

Klasik MOBA oyunlarındaki yetenek ağacı yapısını, çizgi roman evrenine uyarlamış *Infinite Crisis*. Yani farklı evrenlerden gelen Batman'ler bir değil ve oyun içi yetenekleri farklı. Bu da çizgi romanlardaki farklı Batman rollerinin oyuna yansımasını sağlamış, güzel de olmuş. Ama bunun





Ohh... Mis gibi LoL kokmadı mı?

KULE MARKET

Infinite Crisis'in sahada tansiyonu sürekli yüksek tutmak için düşünülmüş ayrı bir özelliği var. Bilinen MOBA'lardan farklı olarak eşya almak için ana üsse geri dönmek ya da ana üsten aldığınız bir eşyayı kendinize taşıtmak zorunda değilsiniz. Herhangi bir kulenize yanaşıp alışverişinizi oradan yapabiliyorsunuz. Büyük market yerine mahalle bakkalını kullanmak gibi... Peki bu durumun oyuna etkisi ne? Tabii ki daha az kesinti, daha çok aksiyon.



dışında *League of Legends*'dan farklı bir özellik bekliyorsanız, maalesef ki üzüleceksiniz. Oyunun kendi içinde *League of Legends* mantığını ve mekaniklerini bu kadar iyi kurması hem şaşırtıcı hem de takdir edilesi. Gelgelelim sormazlar mı adama, "Kardeşim sen yeni bir oyun üretiyorsun, *LoL* için kilit terimlerin sadece adını değiştirerek oyun çıkarmaya utanmaz mısın? Hiç mi özgürlük yoktur ruhunda, bu kadar mı alıştık kopyadan zevk almaya?"

Fazla öfkelendiğimi düşünmüş olabilirsiniz ama haklıyım. Özellikle DC gibi geek sevgilisi bir evren için önemli değerleri böyle kötü yapımların içinde görünce, elimde değil, sinirleniyorum. Oyun tıpkı *LoL* gibi dört ana büyü + bir pasif büyü + iki seçilebilir özel yetenek içeriyor. Bu yetenekler arasında da çok yaratıcılık aramayın zira hepsinin işlevi *LoL* ile aynı. Oyun için üretilen şampiyon rehberleri bile öncekilerden kopya gibi gözükecektir zira elf gözlerim şimdilik kesemedi ama yapımcıların DC Universe şampiyonları için geliştirdiği oynanış mekaniklerinin de Riot'tan aşırma olduğuna dair güçlü sezgilerim var. Özgünlüğe karne isterseniz, sıfır veriyor, yaz okuluna gönderiyorum. Teşekkürler.


Bir nevi Assassin's Creed manzarası



■ Süperkahramanlara bürünebilmek



■ Geri kalan her şey

5

SON KARAR
Oynanırsa DC Universe hatırına oynanır, o da birkaç maç

- **Tür:** MOBA
- **Yapım:** Turbine
- **Yayın:** WB Games
- **Fiyat:** Ücretsiz
- **Yaş Sınırı:** Yok

ORMANDA ÜÇ LANE ÇIKACAK KARŞINA...

Bu kadar esinlenme, aşırma muhabbeti içinde haritaların da "tabii ki" *LoL* ile aynı olduğunu söylemem gerek. Standart olarak Coast City Marina, Gotham Heights ve Gotham Divided adında üç harita bulunuyor oyunda. Haritalarda sağda soldaki arabaları kaldırıp atmak dışında farklı bir numara yok. Baron'un kendisi değil ama ruhu da unutulmamış; klasik buff yerine karşı tarafın zarar görmesini sağlıyor. Kulağı tersten tutmuşlar yani.

Dungeons and Dragons Online gibi ünlü bir markanın arkasındaki Turbine, nasıl olmuş da "gerçekten iyi" ama tamamen kopya bir yapıma imza atmayı kabullenmiş bilinmez ama *Infinite Crisis*'in DC evreninin sadık takipçileri dışında pek dostu olmayacağını biliyoruz. Maçların uzun süre bekletilmesi ve sağda solda hiç *Infinite Crisis* adı duymamamız da bu durumun işaretçisi. Keşke oyun dünyasında böyle gereksiz adımlar atılmasa, her şey keşke söz verildiği üzere "olması gerektiği gibi" olsa, ama nerede...

Infinite Crisis olmasa da olur bir oyun olmuş. Ne sıfırdan bir MOBA oyuncusunu türe bağımlı hale getirip sürekli oyun başında birine dönüştürecek, ne de "item"ın adını "artifact" olarak değiştirmek gibi numaralarla özgün bir oyun olarak anılacaktır. Bunun yanında en fazla *LoL*'den sıkılan oyuncuların *Dota 2*'ye geçmeden bir adım önceki ara basamağı, ya da *Dota 2*'den sıkılan oyuncular için *LoL*'e transfer olma arifesindeki yol arkadaşı olabilir. Ama daha fazlası değil.

Sözlerimi yavaştan başıma bir Batman yumruğu inebilir telaşıyla sonlandırmak istiyorum. Ama bir üç sayfa daha yazsam *Infinite Crisis* konusundaki hayal kırıklığımı anlatmaya doyamam, onu da belirteyim.



İKİ ÇOCUK, İKİ RENK... -POZAN ERTEN

MONOCHROMA

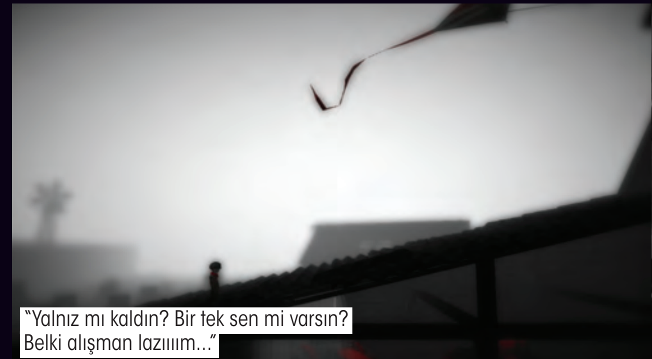
Karmaşık duygular içerisindeyim. Bu incelemeye bu cümle ile başlayacağımı sanki her zaman biliyordum. Oyunu bitirdikten sonra "*Nasıldı oyun, beğendin mi?*" sorularına verdiğim cevap da hep buydu. Uzatmadım, detaylandırmadım ama artık zamanı geldi sanırım. Neden mi karmaşık duygular içerisindeyim? Nereden başlasam, nasıl anlatsam bilemiyorum aslında. Bir oyun çıkageldi ve beni geçmişimde bir yolculuğa çıkardı. Tıpkı bu iki çocuk gibi sonunu bilmediğim, daha yeni görmeye başladığım bugünüme ve geleceğime dair bir şeyler fısıldadı. İlk oynadığım oyundan, ilk yaptığım oyun muhabbetinden, ilk aldığım oyundan, ilk aldığım oyun dergisinden, ilk etkilendiğim oyun incelemesinden başlayıp şu anda bir oyun dergisinde inceleme yapıyor olmama kadar uzanan yolculuğuma daha berrak bakar oldum belki de. Bir siyah bir de beyaz, beni alıp kendi kırmızıma götürdü. Üstüme yapışan "*Pozan bağımsız oyunları sever*" kanaatinin nedenini daha iyi anladım. C64'ümden bu yana her zaman neden bu tür oyunları sevdiğimi anladım *Monochroma*'yla. Oyunun yapımcısı Burak Tezateşer ile aynı mahallede büyümemizden, saatlerce aynı internet cafede *Starcarft* oynamamızdan, oyunlar hakkında sohbetlerimizden geldiğimiz bu nokta etkiledi beni belki de. Ben bir oyun dergisinde editörlük yapıyorum ve o artık bir oyun yapımcısı. İki farklı renk, ortak başlayan bir yolculuk, farklı yollardan ilerleyen iki ayrı hikâye ve sonra bir gün yine bir oyunla kesişen yollar... *Monochroma* sayesinde şu anda nerede olduğumun, bundan sonra da nerede olmak istediğimin farkındalığına ulaşmak büyüledi beni belki de. Evet, bütün bunlar gerçekten *Monochroma* sayesinde oldu.

Kendim hakkında konuşuyor gibi görünsem de asıl istediğim *Monochroma*'nın büyüsünü biraz da olsa aktarabilmek size. Berrak olmayan bir yolculuğu anlatan bu oyunu, kısmen kendi dağınık hikâyeme benzettiğim için bu yolu seçtim. "Nereden gelir nereye gidersin" sorusuna tam bir cevabı olmayanlar adına konuştum. Ama oyunun sonunu görmüş biri olarak, artık daha iyi biliyorum: Oyunlarda dokunaklı yolculukları, sanatsal kaygıyı, alt metni, müzikleri ve hüznü seviyorsanız atlayın sırtıma, *Monochroma*'nın distopik dünyasına gidiyoruz.

Silik renkler, keskin hikâyeler...

Şöyle bir baktım da, neredeyse iki yıl geçmiş ilk *Monochroma* haberini yapmamızın üstünden. **Nowhere Studios**'un 18 ay sürmesini hedefledikleri yapım süreci nerdeyse 3 seneyi bulmuş durumda. Tübitak'tan alınmaya çalışılan destek, Kickstarter macerası, Steam Greenlight süreci ve tabii ki ülkemizde oyun yapmanın hele ki vizyonu geniş, yurtdışı hedefleri olan bir oyun yapmanın, destek almanın zorluğu derken Nowhere Studios ve bir avuç çalışanı o kadar büyük vakit, emek ve ruh koydular ki bu oyuna, gelinen noktayı bu açıdan takdir etmemek elde değil. **Burak Tezateşer** ve **Orçun Nişli**'nin kim bilir ne zamandır bu oyunun hayalini kurduklarını hesaba katmıyoruz bile. Bağımsız bir firmanın ve bir avuç insanın varını yoğunu yatırdığı bu tip bir işe daha en başından dil uzatmak son derece haksız bir davranış ama oynayıp eleştirmek de bir o kadar da haklı olacaktır.

Bağımsız oyunların o kaygısız patikasında yürüyor *Monochroma* da. Bütün oyun severleri kendine hayran bırakmak gibi bir kaygısı yok ama her fırsatta bütün oyunculara saygısı olduğunu dile getiren bir ekibin ürünü. Ne de olsa hâlâ genç birer oyuncu onlar da. *Monochroma*'nın her pikselinde sadece görmek istedikleri detaylar var belli ki. Karanlık, yalnızlık, büyümek ve bir daha oyun oynayamayacak olmak gibi klasik çocuk korkularını anlatıyor aslında *Monochroma*. Korkan bir çocuğun çaresizliğini, dışarıdan bakan gözlerin anlamakta güçlük çekeceği kardeşlik bağını, fedakârlığı ve tüm bun-


"Yalnız mı kaldın? Bir tek sen mi varsın? Belki alışman lazıııım..."





Alarmlar çaldı mı kardeşi falan bırak kaçmana bak!

lardan örülmüş zor bir yolculuğu buluyorsunuz bu karanlık masalda.

Alternatif bir 1950'ler zaman diliminde geçiyor oyunumuz. Sanayi devrimini neredeyse tek başına gerçekleştiren bir teknoloji firması insanlara yardımcı olması ve çocuklara arkadaşlık etmesi amacıyla bir robot geliştiriyor. Fakat iki çocuk kahramanımızın, görmemesi gereken bir şeylere şahitlik etmesi sonucunda bu teknoloji devinin sırlarla dolu büyüme süreci ifşa olma tehlikesiyle karşı karşıya kalıyor. O anda tek istediği çatıda oynamak olan iki çocuk, kırık bir kiremit yüzünden kocaman bir belanın ortasında kalıyorlar. Küçük kardeş düşüp ayağını kırınca büyüğü onu sırtına alıp bütün bunlardan kaçmaya çalışıyor, fakat gördükleri karşısında mecburen bu fabrikanın sırları ile ilgili bir maceraya atılıyorlar. Yağmurlu, kasvetli, savunmasız ve yaralı bir başlangıç yapacağınız bu renksiz macera, kontrolünüzde ne kadar renklenebilecek, bu tamamen size ve yaratıcı zekânıza kalıyor.

Her hayalin, kırıklıkları vardır

Evet, türün birçok örneğini oynadık hatta görsel olarak benzer oyunlara da denk geldik ama iyi bir platform-bulmaca oyununa ayrılacak birkaç günümüz her zaman vardır bence. "*Platform oyunları çocukluğumuzla ilgilidir*" diyor Orçun Nişli. Devamında ise çocukken parklarda, bahçelerde yani gerçek hayatta oynadığımız platform oyunları ile bağ kurarak anlatıyor *Monochroma*'nın giriş bölümünü. Platform oyunlarından bıkmayan biriyseniz kendinizi bahçenizde oynar gibi hissedeceksiniz; zıplamalar, kutu çekmeler, ipte sallanmalar, fizik motoruna ve zamanlamaya dayalı koşturmacalar... Fakat alışmakta güçlük çekebileceğiniz ve bazen geciken tepki sürelerine, bir de boş yere konduğunu düşündüğünüz platform öğeleri eklenince biraz canınız sıkılabilir. Fizik motorunun ya bug'lı ya da tam becerilememiş olmasından kaynaklanan bazı problemler birçok defa ölmenize yol açacak. Bir platformda sapıtmayan fizik motoru aynı tip başka bir platformda sapıtabiliyor. Misal su dolan 3 katlı bir odada üstüne çıkarak yukarı doğru gittiğiniz tahta bir koli ilk katta kalas gibi dururken, nedense ikinci katta takla atmaya başlıyor. Burayı geçene kadar zaten pek yerinde olmayan aklımı tamamen kaçıracağımı düşündüm. Bir de sanırım en son orijinal *Tomb Raider* oyununda gördüğüm bir bug var ki 3-4 defa başıma geldi. Öldüğünüz zaman sizi öldüğünüz andaki bir kayıt noktasına atıyor ve her yeniden yüklemede tekrar ölüyorsunuz. Bu bug bazen kendi kendine düzeliyor, bazen de baştan bölüm seçmek zorunda kalıyorsunuz. Ama neyse ki bölüm seçebildiğiniz kayıt sistemi sizi çok uzaklara yollamadan yine bulmacanın başından başlatıyor. Bazen delireceksiniz ama uslu uslu delirip yeniden kendinize gelmeniz kolay olacak.

Şehir, Ghetto, Fabrika ve Zeplin olmak üzere 4 ana bölüm var. Bunlar arasındaki ahenk o kadar iyi tutturulmuş ki bir bölümden diğerine geçerken bölümlerin sadece değişiklik olsun diye yapılmadığını anlıyorsunuz. O dünyanın zaten ancak bu düzenle var olabileceğine ikna oluyorsunuz. Hepsi hikâyenin bir parçası ve su gibi akıyor. Bütün bu bölümlere yayılmış irili ufaklı 50 civarı bulmaca var. Bazen zihninizi bazen ellerinizi yoran bu bulmacaların akılda kalanları çok fazla değil ne yazık ki. Sırtınızda taşımak zorunda olduğunuz küçük kardeşiniz ile zıplamak zorlaştığından onu arada bir yere bırakmanız gerekiyor, e tabii kendisi karanlıkta yalnız kalmaktan korktuğu için sadece ışık altlarına bırakma hakkınız var. Bulmacaları çözmek ve kaçış üstüne kurulu yolculuğunuza devam etmek için bu eylemi defalarca yapmanız gerekecek. Ama dediğim gibi, beyin hücrelerinizi öldürecek kıvamda bir bulmaca yok *Monochroma*'da. Belki de bu tip oyunları fazla oynayanların yaşayacağı bir lanet bu.

Dokunulası notalar

Platform-bulmaca türü içinde tanımlanan *Monochroma*'nın tüm sıkıntılı yanlarının bu iki öğede toplanmış olması biraz can sıkıcı ama oyunun parlayan yanlarını silikleştirmiyor bu durum. Sizi *Monochroma*'nın dünyasına nasıl çağırdığımı hatırlayın. Dokunaklı bir yolculuk hikâyesi, sanatsal tasarım, >>



Başkan anti-robot lobisini suçlarken.

UZUN VE SANCILI BİR YAPIM SÜRECİNİN MEYVESİ MONOCHROMA



GEVENDE KİMDİR?

Oyunun müziklerine imza atan deneysel rock topluluğu Gevende, 2003 yılında Eskişehir'de kurulmuş. Geçtiğimiz 10 sene içerisinde de müzik çalışmalarına hiç ara vermeyen bu melodik grubun, oyuna özel yaptığı besteler gerçekten inanılmaz iyi. Sessiz hatta bir dili bile olmayan bu oyunu sadece enstrümanlara dokunarak, ruh vererek anlatmak ancak eseri çok iyi kavrayan bir grup tarafından yapılabilirdi. Gevende bu işin üstesinden gelerek oyunun en kusursuz yanlarından birine imza atmış. Kaotik ve distopik bir diyarın sakin ve karanlık sesi olmayı başarmış Gevende. Hele ki oyunun sonunda çalan, ismini versem spoiler olacak olan parçaları oraya o kadar çok yakışmış ki, credits ekranını solsuksuz izleten nadir parçalar arasında yerini aldı bile benim için. %100 Türk yapımı bir oyun için ülkemizde yapılmış en iyi oyun müziklerine imza attıklarını rahatça söyleyebilirim.



OYUNUN BİTMİŞ HÂLİ BİRÇOK AKIM VE ESERDEN İZLER TAŞIYOR AMA AYNI ZAMANDA KENDİ KİMLİĞİNİ DE GÖRÜYORSUNUZ.



- Yerli oyunla bağ kurmak daha kolaymış
- Esinlendiği akım ve eserleri iyi sentez edip kendi karakterini yaratması
- Yoğun duygusallık
- Sanatsal bütünlük
- Müzikler!
- Etkileyici hikâye insanı alıp götürüyor



- ...ama daha çok anlatılabilirdi
- Zaman zaman ortaya çıkan buglar ve geciken tepkime süreleri
- Bulmacalar yeterince zorlamıyor

7+

SON KARAR
Monochroma sadece iyi bir oyun hikâyesi değil, iyi bir oyun yapım hikâyesi de... Ülkemizdeki genç geliştiricilere ilham verecektir.

>> stilize grafikler, naif bir tüketim toplumu eleştirisi, çocukluğa dönüş ve **Gevende** imzalı kusursuz müzikler. Bu oyun, bağımsız oyunlar türü içinde çok rastlamadığımız bir karaktere sahip. Alman dışavurumculuğundan, sessiz filmlerden, *Marry & Max* gibi animasyonlardan, *Limbo* gibi oyunlardan ve *ICO* gibi hikâyelerden esinlenmeleri ile kendi dünyasını oluşturmuş, uzaktan bakınca ne olduğunu, ne olmak istediğini bilen bir oyun *Monochroma*. Sessizliğine kulak verdikçe derinliğini daha iyi anlayacağınız türden bir oyun. Bazen sizi rahatsız ve tedirgin ediyor, bazen kalbinizi ısıtıyor, bazen ruhunuzu yoruyor. Sizi zaman zaman diken üstünde yürütüyor, sesinizi kısıyor ve bir şekilde yüreğinizi burkarken iyi vakit geçirmenizi sağlıyor. Bütün basitliği içinde, birçok süslü oyunun uyandıramadığı bir merak duygusu uyandırıyor içinizde. İki ufak çocukla koşuyor, atlıyor, zıplıyor ve en çok da korkuyorsunuz.

Artık büyüme zamanı

Monochroma'ya "*Limbo* taklidi" diyorlar. Kesinlikle kulak asmayın. Görsel olarak *Limbo* ve benzerlerinin atasının 1989 tarihli *Shadow Warrior* olduğunu da unutmayın. Oyunun bitmiş hâli birçok akım ve eserden esinlenmiş ama kendi kimliğini yaratmış durumda. Yapmak istediği oyunu yapan Nowhere Studios, *Monochroma* ile iyi ve kötü yanları olan evrensel vizyona sahip bir işe imza atmış. Kickstarter'dan ve Greenlight'tan alnının akı ile çıkan, Steam gibi bir platformda satışa sunulan, yurtdışındaki oyun medyasının ve bağımsız yapımcıların övgü ile bahsettiği ve bizim biricik oyunumuz olan *Monochroma*'yı en çok bizim eleştirmemiz gayet doğal ama bunu "*x oyunun aynısı*" argümanlarının dışına çıkarak yapmak lazım. Dünya çapında iddialı tüm projelerimiz gibi *Monochroma* da sadece oynanıp geçilecek bir oyun değil, yapım sürecinden pazarlama tekniğine kadar her şeyiyle başka geliştiricilerimize örnek olacak bir iş. Dolayısıyla oyun sektörümüzün tüm öncü çalışmaları gibi ona da biraz ihtimam gösteriyoruz. *Monochroma* yıllardır emekleyen oyun sektörümüzün ayağa kalkma denemelerinden biri. Elinden tutmak, gerekirse sırtımıza almak ve bu yolculukta ona eşlik etmek de bizim sorumluluğumuz. Mecburiyetten mi? Tabii ki hayır, karşımızda bunu zaten hak eden bir oyun var.





Bu arkası dönük arkadaşı adı Yharma, evet adının hakkını veriyor.

Tür: Platform – Bulmaca **Yapım:** Nowhere Studios **Dağıtım:** Nowhere Studios **Dijital İndirme:** 36 TL (Playstore, 5 lirası Umut Çocuk Vakfı'na bağış), 20$ (Steam)
Dahası İçin: www.monochromagame.com



MONOCHROMA ÜLKEMİZ İÇİN "O" OYUN OLACAK MI?

Yıllardır ülkemizden dünyada bizi temsil etmesini istediğimiz "*single player*" odaklı bir oyun bekleyip durduk. Bize göre bu oyun vizyon sahibi olmalıydı, ayakları yere sağlam basmalı, kaygısı oyuncu değil oyunun kendisi olmalıydı. Bir de etkileyici alt metne sahip, yaratıcı fikirler üstüne oturan ve santasal bütünlüğünü yaratabilen bir oyun olup teknik ayrıntıları da iyi kotarırsa biliyorduk ki o oyun bizim için emekleme döneminin bittiğini gösterecekti. *Monochroma* için üç yıldır bu ve benzer umutları besledik ve sonunda oyunun çıkış tarihi geldi çattı. Bizim görüşlerimizi incelemede okudunuz, bakalım yapımcı **Burak Tezateşer** ve ekibi, oyunları ve o büyük sorunun cevabı hakkında neler düşünüyor.

Sizi Monochroma'yı yapmaya iten ve süreç boyunca motive eden şey neydi? Monochroma size ne ifade ediyordu?

Bir oyun yapıp, o oyun üstünden ilginç bir hikâye anlatmak istiyorduk. Anlattığımız hikâye insanların ilgisini çektikçe ekibe yeni insanlar katıldı, insanların merakı arttı, insanların merakı arttıkça beklentiler de arttı. İnsanların sizden güzel bir iş bekliyor olması stresli de bir durum ama çok motive edici bir şey. **Kickstarter** sürecine de bizi hep sektörden başka insanlar ikna etti, bu oyunu mutlaka Kickstarter'a koymalısınız diyerek. E koyunca ilgi, beklenti daha da arttı. 6 ay sonra yayınlıyoruz derken Kickstarter'da o kadar insan güzel şeyler söyleyince, hayal kırıklığı yaratmaktan çok korktuk ve daha da geliştirmeye devam ettik.

Bütün Türk oyun yapımcıları gibi maddi manevi yeterli desteği almayacağınızı bile bile Monochroma'yı yapma tutkusunun sürekliliğini nasıl getirdiniz?

Manevi desteği alamadığımızı söyleyemem, bu projede hiçbir karşılık almadan çalışmış onlarca insan var, asıl takımdan insanlar da binbir özveriyle bu işe gönüllerini koydular. Projeyle hiç alakası olmayan insanlar yapmaya çalıştığımız şey için bizi takdir etti, moral verdiler. Bu işin arkasında böyle bir ruh olmasa çok daha erken, pek de olmamış bir oyunla çıkar, sonra da kaybolur giderdik diye düşünüyorum.

Maddi destek konusunda da projenin ilk bir yılının bir kısmını **TÜBİTAK** karşıladı, onun dışında Kickstarter'da biraz destek bulabildik ama bu ikisini toplayınca projenin maliyetinin dörtte biri ediyor. Kalanı için gerçekten zorlandık. Satışları görmediğimiz için hâlâ da bunun gerginliği devam ediyor. Umarım karşılığını alırız, hem biz hayatta kalabiliriz, hem de başkalarına cesaret olur.

Oyunun mevcut sanatsal yönünü, alt metnini ve müziklerini oluştururken hiç bütünlüğü sağlayamacağınızı düşündünüz mü? Ve sizce bu hâli ile oyun sanatsal açıdan kusursuz mu?

Bütünlüğü sağlamak için çok fazla fedakârlık yaptık. Ama mesela tutorial'lara yazı yazmak zorunda kalmak pek hoşumuza gitmedi. Sözsüz, yazısız bir oyundu ama yapmak zorunda kaldık. Onun dışında bütünlüğü bozduğumuzu düşündüğüm fazla bir yer yok.

Greenlight süreci ile ilgili amatör oyun yapımcılarının sizden alabileceği tüyolar var mı?

Greenlight süreci biz girdiğimiz zamana göre çok kolaylaştı. **Steam**'e 2014'te girmiş oyun sayısı 2014'e kadar çıkmış toplam oyun sayısından daha fazla. Son dönemde içeri alımlar iyice hızlandı. Biz **Greenlight**'ta 27 bin evet oyu alarak gelmiştik, şu anki oyunlar 8000 oyla Greenlit oluyor. Bu rakam çok ufak bir PR'la hâlledilebilecek bir rakam gibi geliyor bana. Dolayısıyla Greenlight durduğu sürece Steam'e oyun koymanın Appstore'a koymaktan daha zor olmadığını düşünüyorum. Ama son demeçlerinde **Gabe Newell** pek memnun olmadığını söylemişti ve Greenlight'ın sonu yakın olabilir.

Unity baş belası mı yoksa bağımsız yapımcıların en uygun silahı mı?

Oyun yapmayı öğrenmek için uygun olabilir ama amatörlükten biraz çıkmış bir ekip için hele şu an *Unreal, CryEngine* gibi çok üstün motorlar aylık ücret modellerine dönmüşken kullanmanın delilik olduğunu düşünüyorum. Bu benim ve ekibin genel fikri. Çok fazla problemi olan bir yazılım, destekleri çok kötü ve bize hiçbir tanıtım desteği sunmadılar.

Monochroma adına büyük maddi beklentileriniz var mı? Hiç oldu mu? Nowhere Studios olarak süreç nasıl geçerse geçsin yeni bir oyun yapmayı düşünüyor musunuz?

Açıkçası ilk beklentimiz hayatta kalabilmek, borçlarımızı ödemeyemezsek **Nowhere Studios** diye bir şey de kalmaz. Ama pek karamsar bakmıyorum, şu anda göstergeler doğru yolda olduğumuzu söylüyor. Çoğumuzun hayalinde daha büyük oyunlar yapabilmek var, benimkisi mesela *Beyond Two Souls* kalitesinde bir oyun çıkarabilmek günün birinde. Tabii sadece maddiyata da bakmıyor, ciddi bir birikim de gerektiriyor.

Belli ki duygusal çocuklarsınız. Sizi bu açıdan en çok etkileyen oyunlar hangileriydi?

Oyunlardan çok filmlerden ve kitaplardan etkilendik sanırım ama onları saymaya başlarsak çok uzun sürer, o yüzden oyunlardan örnekler verelim. Heralde *Limbo* benzerliği herkesin dikkatini çekmiştir, oynanış ve atmosfer olarak bizi en çok etkilemiş oyun *Limbo*'dur. Oynanış süresi, puzzle'ların zorluğu, aksiyon/puzzle dengesi, karakterin fizik etkileşimi olarak bizim için benchmark oluşturdu. Ama hep söylediğimiz, *Ico, Heart of Darkness, Abe's Odyssey* gibi oyunlar *Monochroma*'nın estetik ve oynanış yönünden atalarıdır.

Sizce Monochroma Türk oyun sektörü için "o" oyun olacak mı?

Türkiye'de çok güzel işler yapan ekipler var. Hiçbiriyle karşılaştırılmak istemeyiz, zaten yaptığımız oyun da diğer oyunlardan epey farklı. Bizim istediğimiz, dünyada ve Türkiye'de en sevdiği oyun *Monochroma* olan bir kitle olsun. Kült bir oyun olsun yani, bilen ve çok seven ufak bir kitle bizim manevi tatminimiz için yeterli. Tabii hatırlansın da isteriz bundan yıllar sonra. Ama umarım daha pek çok güzel oyun çıkacak Türkiye'den. Bu kadar güzel insandan güzel oyunlar çıkmazsa yazık olur.

Şu an hikâyelerimizi tüm dünyaya ulaştırmak için en iyi yolumuz bilgisayar oyunları. Bir kitap yazıp, film çekip herkesin izlemesini sağlayamıyorsunuz ama bir oyun yapıp **Steam**'e, **Play Station Network**'e, **App Store**'a koyunca, başarılı olursa milyonlarca insana oynatıyorsunuz ve hikâyenizi duyuyorlar.

Çok teşekkür ediyoruz Burak, başarılarınızın devamını en içten bir şekilde diliyoruz.

Asıl biz çok teşekkür ederiz ilginiz ve iyi dilekleriniz için.





EVVEL ZAMAN İÇİNDE... -ÖMER AKDAĞ

CHILD OF LIGHT

Uzaklarda bir krallık; Avusturya. Bu ülkenin kralının çok sevgili, hayat dolu kızıydı Aurora. Bir gün gözlerini kapadı ve bir daha açamadı. Tüm halk, babası da, öldüğünü düşündü ama onun önünde yeni bir diyar vardı: Lemuria.

Yalnızlık, korku, gözyaşı ve yine yalnızlık. Aradığı bir umuttu, bir ışık.

Bu dünyaya yabancı olsa da yabancı hissetmek mümkün müydü? Lemuria öylesine güzeldi, öylesine büyülü.

Koştukça rüzgâra karışan o kızıl saçları öylesine güzel görünüyordu ki… Lemuria'nın hüzünlü manzaralarına hayat veren bir ateş gibiydi sanki.

Yalnızlığını giderecek bir ateşböceği çıktı karşısına. Igniculus isimli, çokbilmiş ama iyi kalpli, ama yardımsever. Eli oldu ulaşamadığı uzaklıklarda, aydınlığı oldu karanlık mağaralarda. Engelleri aştı, onun sayesinde açtı kapıları birer birer.



Ve de Aurora öğrendi ki bu dünya ışıktan yoksun. Çalınmış yıldızları, güneşi ve ayı. "Işığın Çocuğu" geri getirecekmiş onları, isteyerek olmasın ya da olsun.

İlk başta Aurora'nın tek istediği babasına dönmekti, sarılmaktı. Ama madem ışıktandı kalbi; elinden ne gelirse yapacaktı. Kaybolmuşları bulacaktı, savaşacaktı.

Bu yolculuğun huzurunu bozacak düşmanlar da çıkacaktı karşısına. Ve Aurora bir kılıç buldu, cılız bedeniyle zar zor kaldırabiliyor olsa da. Ve Aurora korkmadan yüzleşti karşısına kim çıktıysa. Kimisi ateşe ait, kimisi toprağa, kimisi karanlığa.

Yabancısı olduğu bu diyarda adım adım yol almak güzeldi. Ama çok geçmeden uçabilmeyi de öğrendi ve o an dünyası değişti. Artık özgürdü ve içinden neresi geliyorsa oraya gidebilirdi. Daha da parlamıştı sanki. Saçları uçuşuyordu, daha bir alev alevdi.

Yolun götürdüğü yere doğru yol aldıkça başkalarıyla da kesişti yolu. Kimi de onun için bir arkadaş oldu, hatta bir yoldaş. Kimi sakalı olan çocuk bir büyücü, kimi fare halkından yetenekli bir okçu. Onların dertlerini paylaştı, bazen bir dinleyici oldu, bazen bir sırdaş.

Aurora biliyordu ki her kişinin gücü farklı. Zaten her hasmını geçmek için de gerekiyordu farklı davranılması. Bazılarına karşı sinik olunması şarttı, bazısının ise uyutulması. Ama zaten yoldaşları yardım için vardı. Mümkün değildi birinin bir yerde hayati olmaması.





Hele Igniculus olmasa azalan gücünü nasıl geri kazanacaktı? Hızlı düşmanlara nasıl engel olacaktı?

Amaçladığı ayı, güneşi ve yıldızları bulmaktı belki. Ama Aurora yaşanan sıkıntılara sırtını dönebilen bir kız da değildi. Kayıp kişileri buldu, zordaki köyleri kurtardı. Mutsuzlara mutluluk, umutsuzlara umut verdi.

Farklı bir dünyadaydı belki ama Aurora öğreniyordu. Sadece o da değil, dostlarının da yapabildikleri artıyordu. Güç ve ışık, şifa ve direnç, yıldırım ve su. Seçenekler çoktu. Ve bu dünyada her seçenek bir umuttu.

Dünyayı tanıdıkça yeni bilinmezleri de keşfediyordu. Kristalimsi oluşumlar buldu, Oculi diyorlardı isimlerine burada. Anlamak, tanımak, faydalanmak için zaman ayırdı Aurora. Ve Oculi'ler güç oldu, direnç oldu ona.

Aurora'nın yolculuğu sürdü. Ta ki yükseklerin yükseğine, derinlerin derinine kadar. Geri döndüğünde babasına Lemuria'yı ne kadar çok anlatacağını düşündü. Ormanlar, kuyular, gökler, denizler, geceden daha karanlık mağaralar…

Umudu da karanlığı da, bağlılığı da ihaneti de gördü. Hiçbir kötülük de etkili olmadı, kalbindeki ışığa dokunabilecek kadar.

Ve göz açıp kapatıncaya kadar bitti yollar. Artık yokluklarını hayal bile edemediği yoldaşlarını hep hatırlayacaktı. Ama en çok da Lemuria'yı… Işığının çocuğu olduğu o büyülü dünyayı.





+

- *Tarif edilemez güzellikte oyun dünyası*
- *Ve aynı güzellikte müzikler*
- *Ne çok basit ne çok karmaşık, tam ayarında*

–

- *İlk defa, seslendirme olmayan bir oyunda seslendirme olsun istedim*

8+

SON KARAR

Bir masalın içinde olduğunuz daha iyi hissettirilemezdi.



Tür: Batı yapımı JRYO **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Sistem:** İdeal **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** Playstore (40 TL) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** childoflight.wikia.com

"ALMANLIKTAN ALDIĞIM TADI HİÇBİR ŞEYDEN ALMADIM" - Pozan Erten

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

"11 Ekim 1960,
Bu satırları Berlin Olimpiyat Stadı'nın tuvaletinde yazıyorum. Bütün bu büyük zaferlerin ardından içimde bir türlü sönmeyen nasyonal sosyalizm ateşini hissettiğim en harika günlerden biri bugün! Tarihin en başarılı müzik grubu Die Kafer'in dünya turnesi bugün burada başlıyor, dışarıda kalanları da sayarsak neredeyse 1.000.000 üstün Alman insanı tarafından izlenecek ve dinlenecek. 30'lu yıllardaki o büyük mitinglerin ardından ilk defa böyle ateşli bir kalabalık sadece müzik için bir araya geliyor. Joseph Goebbels'in ardından Ay'a ilk ayak basan insan olan Hans Armstrak'ın da bir konuşma yapacağı söylentisi var. Üstün ırkımızın hak ettiği tüm zaferleri kazanmış olması ve bugün burada dünyanın en güzel insanlarının yüzündeki bu kıvanç ifadesi, tarihi yeniden yazan bir imparatorluğun gururunu yansıtıyor. Die Kafer, turnenin geri kalanında, atom ile yıkılan ABD, Rusya ve İngiltere'nin yeni çocuklarına, Alman'ın egemenliğini, gücünü ve umudunu bir defa daha gösterecektir! Tanrı Almanya'yı korusun! Tanrı Führer'i korusun!"

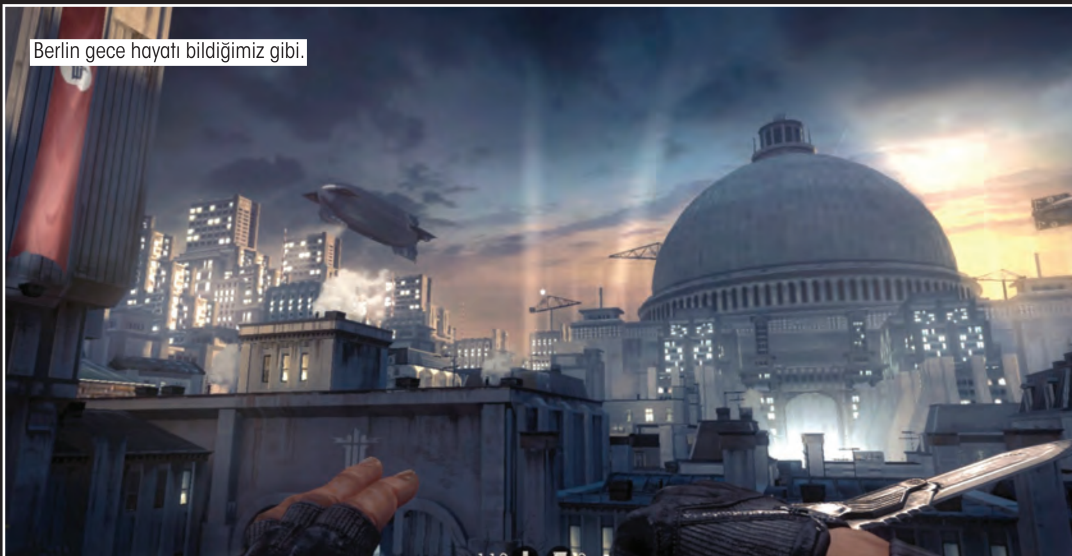

İşte oyunun kilit noktası olan ve bir defa daha oynamanıza yol açabilecek seçim sahnesi.

İnsanlık tarihinin belki de en gerçeküstü dönemlerinden birinin bu kadar yakın tarihte, insanlığın gelişiminin ve olgunlaşmasının en büyük adımını atmaya hazırlandığı günlerde yaşanmış olması bana oldum olası inanılmaz gelmiştir. Bir lider, efsanevi kurmayları, çarpık bir siyasi felsefe, gösterişin büyüsüne kapılıp kandırılmış koca bir ulus ve büyük bir kavga. Bu uğurda ölen, öldürülen milyonlarca insan. Değişen bir tarih, değişen medeniyetler, değişen bir teknoloji ve değişen insanlık değerleri. Bütün bunların epik bir insanlık dramını anlatan kitaplar, filmler v.b. eserler olması gayet doğal gelebilirdi ki zaten biz bugün bütün bunları bu şekilde öğrenirken gerçekliğini pek kavrayamıyoruz. Ama o dönemin ne yazık ki tamamen gerçek olması, üstelik de evrensel değerlerin iyice kökleştiği topraklarda ve zamanlarda yaşanması sizce de akıl almaz bir durum değil mi? Koca bir halkın bir ruh hastasının peşinden gidip dünyayı yakmak istemesini şu an ne kadar çabalasak da anlayamayız gibi geliyor. Bahsettiğim Nazi Almanya'sı eğer fitilini ateşlediği savaştan galip ayrılsa idi neler olabileceğini düşünebiliyor musunuz? Bu alternatif zaman çizelgesi için bugüne kadar pek çok senaryo üretildi, onlardan biri de **Bethesda** ve **MachineGames**'in karanlık hayal dünyasından çıkıp geldi. Neye benzediğini merak ediyorsanız sizi bu tarafa alalım. *Wolfenstein: The New Order*, karanlık bir parodi eşliğinde Nazi kıçı tekmelemenin en güzel yolu!

FPS'lerin Özüne Dönüyoruz

Klasik *Wolfenstein 3D*'yi hatırlar mısınız? Başta bir FPS bile değil, Muse Software tarafından gizlilik temalı bir platform oyunu olarak tasarlanan bu oyun, **id Software** tarafından satın alındıktan sonra FPS standartlarını tanımlayan oyunlardan birine dönüşmüştü. Bugün *Doom, Quake, Half-Life, Medal of Honor, Battlefield, Call of Duty* ve hatta *Wolfteam* varsa, işte tam da bu adamların 1992 tarihli, insan gözünden bakan bir ekranda, silahla Nazi öldürmece oyunları sayesinde var. Elimizdeki oyunun geliştiricisiyse *Riddick* ve *Darkness* gibi iyi FPS oyunlarına el atmış olan MachineGames. Fakat bu, oyunda bir şekilde id Software katkısı olmadığı manasına gelmiyor. Dağıtıcı Bethesda'nın bir süre önce id'i kalıcı olarak bünyesine kattığını hepimiz biliyoruz. Zaten oyunun grafik motoru tamamen id imzasını taşıyan **id Tech 5**. MachineGames ismini görüp oyundan koşarak uzaklaşmayın, çünkü efsane nazi kıçı tekmeleyicisi **William "B.J." Blazkowicz** bu adamlar için tekrar geri döndüyse bir bildiği vardır.

"Nerede o eski FPS'ler!" diyenler ellerini kaldırsın! (Çoğul ekini yanlış anlayanlarınız yerden dergiyi geri alsın, bekliyorum.) Evet, sizler yaşadınız. Eski tip solo ve hikâye odaklı FPS oyunlarını özleyen, karakter gelişimine takılmadan hızla ilerlemek isteyen, klavyenin 1-10 arası tuşlarına basınca silah değiştiren, herhangi bir silahın tetiğine basılı tutup düşman dalgasını piksel cennetine yollamayı sevenleriniz; yüzünüze yerleşecek ve oyun bitene kadar da gitmeyecek olan o gülümsemeye hazır olsun. "Bu oyunun multiplayer'ı bile yok!" dediğim an sayfayı çevirecek olanlar kadar, daha bir heyecan içinde okumaya devam edeceklerin de olduğuna eminim. Yıllardır eğlence ve hikâye odaklı iyi bir FPS beklediniz biliyorum, işte *Wolfenstein: The New Order* derdinize derman olmak ve ne zamandır değiştirmediğiniz farenizi çöpe göndermek için geldi... >>


Berlin gece hayatı bildiğimiz gibi.

ÇİFT SARILI EASTER EGG'LER

Wolfenstein eksi kafa bir FPS oyunu olduğundan içinde birçok sürpriz ve gönderme mevcut. Etraftan topladığınız gazete sayfaları, mektuplar, ses kayıtları derken başka oyunlara ya da popüler kültür öğelerine bir çok göndermeyi de es geçmemek lazım. Gözünüzden kaçsa da bir şekilde öğrenmenizi istediklerimiz ise şunlar,

FALLOUT 3 VAULT 101

Fallout 3'te doğduğunuz, yaşadığınız ve kapağını açarak dış dünya uğruna terk ettiğiniz sığınağı hatırlıyor musunuz? İşte oyunda direnişçilerin büyük hangarında bu sığınağın kapısını görebilirsiniz. Ne dersiniz, belkide Alman'ları dünyadan yok etmek için nükleer kullanıp kendimizi sığınaklara kapatacak olabilir miyiz? Yahut E3'de bizi bir Fallout 4 bekliyor olabilir mi?



WOLFENSTEIN 3D

Özüne saygı duruşlarının en klası bu oyunda arkadaş. Oyunda direnişçilerin üssüne geldiğinizde hemen üst kata çıkın ve duvarında Wolfenstein posteri olan odadaki boş yatağa bir uzanın bakalım. Kabus görecek kıvama geldiğinizde hiç korkmayın ve bonus bölümüne girin, işte karşınızda orjinal Wolfenstein: Escape from Castle Wolfenstein! Oyunun ilk bölümünü direkt orjinal grafikler ile full oynayabiliyorsunuz. Hiç uyanmak istemeyeceğinize eminim. >>



>> Dikkat Dikkat, Almanlık Ayağınıza Geldi

William "B.J." Blazkowicz ve ekibinin, savaşın son demlerinde gerçekleşmiş, başarısızlıkla biten bir görevlerini oynayarak başlıyoruz oyuna. Sırf onların görevleri değil Almanya karşısındaki bütün ülkeler, bütün ordular ve birimler, Nazi'lerin yeni ve yenilmez savaş teknolojileri geliştirmesi karşısında başarısız oluyor ve II. Dünya Savaşı kaybediliyor. Nazi'ler Avrupa'da büyük bir Alman İmparatorluğu kuruyor. Bir yandan da neredeyse bütün dünyayı kontrol atlında tutuyorlar ve en ufak direnişin bile başını eziyorlar. Nazi'lerin gerçekten de denediği birçok sıradışı deneyden esinlenerek yazılmış hikâye, deli-dahi baş kötü **General Deathshead**'in bu tür deneyleri oyunda gerçeğe dönüştürmüş olması ile başlıyor. Yapay zeka ile geliştirdiği robot teknolojisi, yarı robot yarı insan olan ve süper zırhlara sahip Nazi askerleri falan derken Almanya'nın savaşı kazanmış olmasına pek de şaşırmıyorsunuz. Son görevinde Deathshead tarafından yenilgiye uğrayan, öldürülmeye çalışılan ve büyük bir seçim yapmak zorunda kalan William "B.J." Blazkowicz de 14 yıllık komasından uyandığında duruma pek şaşırmıyor ve direnişi yeniden örgütleyip intikam macerasına başlaması çok da uzun sürmüyor.

Nazi yönetimindeki alternatif zaman dilimi oyuna gerçekten çok iyi yansıtılmış. Avrupa topraklarının içinde bulunduğu kaos ve yıkıntı sanatsal açıdan gayet iyi kotarılmış. Dev yapılar ve ateş kusan sanayi devriminin izleri, savaşın ve döküntüler içerisinden yükselen Alman İmparatorluğu'nun hem ihtişamını hem de korkunçluğunu size hissettiriyor. Blazkowicz gibi kocaman adamların bile kendini aciz hissedeceği bir ortam var. Londra ve Berlin'de bu tip ortamlarda geçen bölümler çeşitlilik açısından çok fazla değil ama haritalar üzerindeki emek her defasında kendini hissettiriyor.

Eski tip bir FPS olduğu için tamamen çizgisel bir oynayış bekleyebilirsiniz fakat durum pek öyle değil. Tamam neredeyse her mekan koridor sistemi üzerine kurulmuş ama gidiş yolunuzu kendinizin kontrol edebileceği ve bu şekilde taktiklerinizi de değiştirebileceğiniz birkaç seçeneğiniz oluyor genelde. Özellikle haritayı bulduktan sonra hem ulaşmanız gereken noktaya giden yolları daha iyi kavrıyor, seçeneklerinizin sayısını artırıyor hem de haritada sizin için gizlenmiş bütün öğeleri görebiliyorsunuz. Ve bu oyunun en çok zamanınızı kemirecek yanlarından biri de o gizleri bulmak. Bu gizler kimi zaman dünyada olup bitenlerden haber almanızı sağlayacak bir gazete kupürü oluyor, kimi zaman mektup ya da ses kayıtları, kimi zaman da oyunun sonuna dek ne işe yarayacağını anlayamayacağınız enigma kodları, altın eşyalar ve silah upgradeleri olabiliyor. Oyunu %100'de bitirmek için çok uzun zaman harcayacaksınız. Üstelik daha ilk dakikalarda yapacağınız çok önemli bir seçim kesinlikle size oyunu ikinci defa oynatabilecek seviyede. Yani elimizde multiplayer seçeneği olmayan ama tek başınıza oynamak için bile ciddi zaman ayırmanız gereken bir FPS var.


Yeni nesil Alman askerlerinin böbrekleri ve beyinleri yer değiştirmiş durumda.

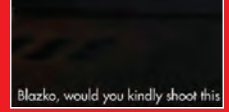
Das Silah

Bu tip FPS'lerde karakter gelişimi, seviye atlama falan gibi RYO öğelerini çok sevmem. Fakat işin içinde Bethesda'nın da parmağı olduğundan *Wolfenstein* da payına düşeni almış. Ama yapımcılar bu defa çok güzel bir formül bulmuşlar ki bu karater gelişimine bizim direkt olarak etki zorunluluğumuz yok. Yani biz oyunu haldur huldur oynarken de karakterimiz ya da silahlarımız bir şekilde gelişiyorlar. Bunu basit işleyen bir perk sistemi ile çözmeyi seçmişler. "*X kadar* düşmanı x yaparak öldür" gibi ufak görevleri tamamlayınca yeni perkler kazanıyorsunuz. Bunların çoğunu farkına bile varmadan kazanacaksınız fakat menüden ulaşıp tek tek bakabilir ve oyun tarzınıza göre *Stealth, Assault, Tactical* ve *Demolition* perklerinden istediklerinizi açıp karakterinizi o yönde geliştirebilirsiniz. Bu yarı-otomatik RPG öğesi çok güçlü değil fakat eski tip bir FPS'nin zaten buna ne kadar ihtiyacı var, tartışılır.


Oyunun ruhu bu. Ama karede biz yokuz. Kanayıp öleceklerin tablosu bu.

>> BIOSHOCK

İlk Bioshock oyununda Atlas'ın size sürekli "Would you kindly ...?" şeklinde sorular sorduğunu hatırlıyor musunuz? İşte oyunun 4. bölümünde, hapishaneden kaçınız esnasında direniş kardeşlerinizden biri kulaklığınıza şunu fısıldar: "Blazko, would you kindly shoot this Nazi in his god d*mned face?"



QUAKE 3

Fedakar Bobby Bran'ın araba anahtlarına bakma imkanınız olursa orada ufak bir Q3 Rocket Launcher'ının asılı olduğunu göreceksiniz.



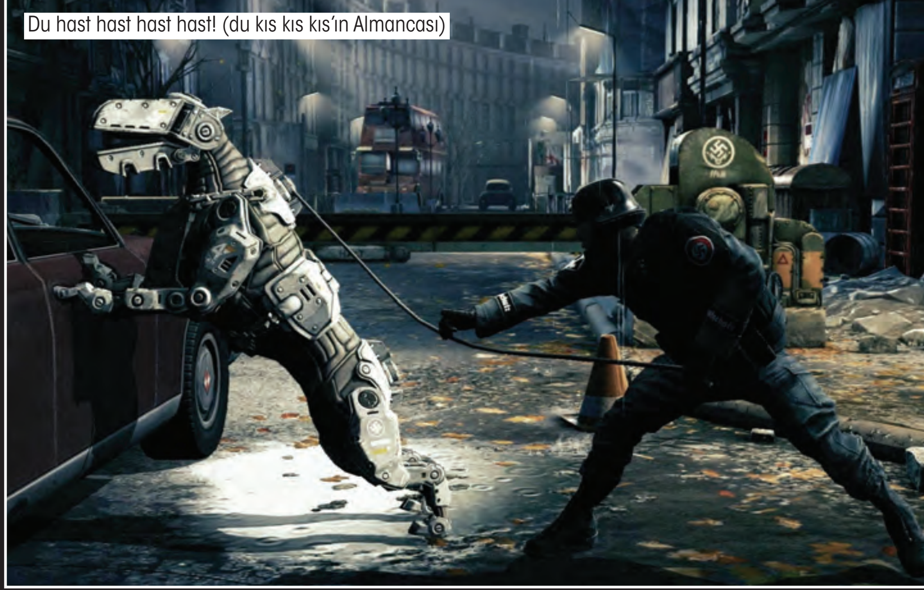
BONUS: ENIGMA KODLARI

Aslında easter egg sayılmazlar. Oyundaki enigma kodlarını toplayıp oyunun sonunda Extras kısmından kırmayı başardığınız değişik özelliklere sahip yeni oyun modları açabiliyorsunuz. Kodların nasıl kırılacağını burada anlatmam oldukça uzun sürecek, size bir youtube linki veriyorum: http://bit.ly/1nU6RFu Bu videodan geriye kalan 3 kodun da nasıl kırılacağını anlatan videolara ulaşabilirsiniz.



Gerekliliğini tartışmayacağımız tek şey ise sanırım silahlar! Hem çeşitliliği hem de vuruş hissi bana sorarsanız klasik bir FPS'nin en kritik noktalarıdır. Silahların animasyonu ve tepkime süreleri karşınıza çıkan düşmanların da animasyonu ile birleşip size o vuruş hissini verir ya, biz FPS severlerin türe aşık olmasını sağlayan ayrıntı odur işte. Sevgilinin boynundaki ben gibidir o vuruş hissi. Keşfettiğiniz an vurulduğunuz, bütünün en özel parçası gibi. Daha fazla Shakespeare'e bağlamadan sadede gelecek olursak, *Wolfenstein* bence *Bioshock*'tan sonra son dönemlerde çıkmış, vuruş hissini en iyi veren oyunlardan biri. Oynadığım canavar gibi bilgisayarın da etkisi yadsınamaz tabii ki. Ultra ayarlarda akıp giden silah ve karakter animasyonları sayesinde sürekli aksiyonun ve dövüşün içinde hissettim. Bu noktada oyunun grafiklerini de övmeden geçmemek lazım. id Tech 5 artık eskise de doruk noktasını *Wolfenstein*'da yaşamış diyebiliriz. Oyunun grafik dili stilize sayılmaz, çok kendine özgü değil ama o başlarda bahsettiğim kaotik ve yıkık ortamı daha iyi sindirmenizi sağlayan etkileyici bir görselllik hakim oyuna.

Vuruş hissi, atmosfer, aksiyon dolu akıcı oynanış derken silah seçeneklerinin az sayıda olması işin can sıkan tarafı oluyor. Klasik olarak pistol, machine gun ve shotgun'ımız var. Bunların hepsini çift elimizde kullanabiliyoruz. Dev robotlardan ya da sabit silahlardan aldığımız minigun ile de gayet büyük katliamlar yapabiliyoruz fakat çok daha fazla silah çeşidi olabilirdi diye de bir yandan iç geçiriyoruz. Silahların gelişmesi sonucu shotgun'ımız bir rocket launcher'a kadar dönüşüyor. Normal ve Tesla Grenade olarak iki farklı bomba taşıyabiliyoruz ki Tesla Grenade oldukça kullanışlı çünkü etki alanındaki tüm elektronik cihazları bir süreliğine bozuyor. Dev robotlara karşı elinizdeki en etkili koz olacaktır. Bir noktadan sonra oyunda **LaserKraftWerk** isimli bir silah alıyoruz ki en çok gelişimini bulacağınız ve bir noktadan sonra elinizden düşürmeyeceğiniz silahınız bu olacak diyebilirim. İlk başta tel keserek kendinize yol açtığınız bu ufak silah daha sonra büyük bir katliam lazerine dönüşüyor. Nihayetinde, silahları iki elle kullanabilmek, gelişimleri sayesinde farklı özelliklerini açmak ve LaserKraftWerk derken içinizde bazı ukteler kalsa da gayet keyifle Nazi kıçı tekmeliyorsunuz, merak etmeyin. Düşman çeşitliliği fazla değil fakat zorluk seviyesine göre hem sayıları hem de yapay zekâları arttıkça sizi oldukça zorlayacaklar. Bir haritada onları ister gizli modda harcayın, isterseniz de farenin tuşunu kırana kadar basılı tutun. Ama önce kumandanları bulup öldürmeyi de unutmayın. Gerçekten çeşitliliği yüksek ve aksiyonu su gibi akan keyifli dövüşler sizi bekliyor. FPS oyunlarının özüne dönmeye kesinlikle hazır olmalısınız.


Du hast hast hast hast! (du kıs kıs kıs'ın Almancası)

O Bıyık ve Saçla Yine De Bir Yere Kadar

Wolfenstein: The New Order beni eskinin hikâye odaklı aksiyon dolu FPS'lerine geri götürdü. Ve en büyük artılarından biri de eskinin FPS oyunlarında bu kadar güçlü olmayan hikâye anlatımını kusursuz aktarmasıydı. Sık sık giren ara videolar yine bir anda sizi oyunun içine yeniden o kadar hızlı yolluyor ki hikâyeden kopmak bir an bile mümkün değil. MachineGames sinematik anlatımda ne ara bu kadar usta olmuş bilemiyorum. Bir an bir fantastik savaş filmindesiniz, bir an sıkı bir aksiyon filminde, oradan romantik bir filme geçiyor sonra bir anda dramanın dibine vuruyor, ıslanmış gözlerinizi ovalıyorsunuz.

Alman ulusunun zaferini ve ardından Avrupa'nın durumunu abartıya kaçmadan, pek de ciddiye almadan anlatan, görsel dili ile bunu size hissetirebilen, elinizi hiç tutmadan sizi aksiyona bırakan, sizi geren, hikâyesini etkileyici bir şekilde aktarmayı becerebilmiş ama hepsinden önemlisi de olmak istediği oyun olmuş bir yapım *Wolfenstein: The New Order*. İyi yazılmış kara bir parodi. Epik, dramatik ve aslında bütünü ile bir o kadar da mizahi alt metne sahip bir bilim kurgu hikayesi. Oynadığınıza sizi pişman etmesi kesinlikle mümkün değil.

BAZEN DURUP DÜŞÜNÜYOR, SONRAKİ GÜRUHU NASIL ÖLDÜRSEM DİYE SİLAHLARI KONTROL EDİYORSUNUZ.


Şu lazer topunu biraz tutabilecen mi Gunterciğim?

+

- Eski usül FPS!
- Etkileyici hikaye
- Alternatif zaman diliminin kusursuz işlenmesi
- Silahlar ve vuruş hissi
- Müzikler

−

- Mekan çeşitliliği
- Multiplayer eksikliği
- Süs niyetine RPG öğeleri
- Çok daha uzun olabilirdi



8+

SON KARAR
Klasik FPS'lere kusursuz bir modern bakış getiren, yılın en eğlenceli oyunlarından!

Tür: FPS oğlu FPS **Yapım:** MachineGames **Dağıtım:** Bethesda **Dijital İndirme:** 120TL (Playstore), 59.99$ (Steam) **Kutulu Fiyatı:** 125TL (PC), 179TL (PS3), 225TL (PS4) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** www.wolfenstein.com

SMITE

"ABİ YENİ Bİ OYUN VAR, LOL'ÜN ARKADAN GÖRÜNÜMLÜSÜ!" - ENES KARAALİ

Vuruş hissi olmayan, izometrik kamera açısıyla oynanan oyunlardan hoşlanmıyor musunuz? *Dota 2* ve *League of Legends* gibi MOBA'ları kurup kurup "abi bana gelmiyor bu oyunlar" diyerek geri mi kaldırıyorsunuz? Peki mitolojiye ilgi duyar mısınız? Cevabınız evetse size belki de adını ilk defa duyuyor olduğunuz muhteşem bir oyun getirdim!

(Cevabınız evet değilse de okumaya devam edin derim; tanrıları kızdırmaya gelmez.)

Tanrılar çıldırmış olmalı

Smite, yapımcılarının da resmi olarak kabul ettiği gibi *Dota 2*'den esinlenerek hayata geçirilmiş bir third-person MOBA projesi... İki yıllık beta sürecinin ardından geçtiğimiz aylarda resmi olarak çıkışını yaptı ve her ne kadar henüz pek bilinmese de adı en iyi MOBA'lar arasında anılmaya başladı. Peki nedir bu *Smite*'ın özelliği?

Öncelikle *Smite*'ta diğer MOBA'ların aksine karakterlerimiz, pek çoğunu az çok tanıdığımız Hercules, Loki, Ra, Zeus, Isis, Aphrodite gibi mitolojik tanrı ve tanrıçalardan oluşuyor. Yunan (14), Mısır (9), Maya (4), Çin (8), Hint (5), Roma (5) ve İskandinav (9) mitolojilerinden seçilebilir toplam 54 tanrı ve tanrıçamız var. İki haftada bir değişen beş tanrılık bir rotasyona sahip olan oyunda bu tanrıların hepsi masrafsız, israfsız seçilebilir durumda... Bunun dışında kalan tanrıları da oyun içi deneyim puanınızla (favor diye geçiyor) açabiliyor veya elinizi cebinize atıp gerçek parayla satın alabiliyorsunuz.


Thor'un ulti'si ölümcül olabiliyor.

Oyunda son zamanlarda F2P oynayan herkesi rahatsız eden, uyuz eden, delirten, hatta sinir hastası yapan 'pay to win' mantığı olmadığını söyleyeyim başta. Favor kazandıkça, gerçek para vermeden alamayacağınız tek şey birkaç tane özel kostüm ve tanrılara özgü ses paketleri... Onların da pek pahalı olduğunu söyleyemem; ses paketleri 200, kostümler de 300 veya 400 gem oluyor (600 gem de 15 liraya filan tekabül ediyor). Ama parayı bastırıp hepsini alacak kadar gözü karartırsanız 29,99$ (yok, 30 değil) karşılığında 'Ultimate God Pack' adı verilen, çıkmış ve çıkacak olan bütün tanrıları bir kerede elde etmenizi sağlayan zımbırtıyı satın alabilirsiniz. Bu paketin en güzel yanı daha önceden harcadığınız oyun içi deneyim puanlarınızı size iade etmesi. Bu sayede tomarla yeni kostüm de alabiliyorsunuz. Küçük ama zekice bir jest...

Kraken'ı salın!!!

Smite'ın üçüncü kişi kamerasıyla oynanması hem oyuna daha çabuk adapte olmanızı sağlıyor hem de üstünüzdeki MOBA yorgunluğunun bir parçası olmaktan kurtuluyor oyun. En basitinden arkanızı göremiyor olmanız, haritaya daha az, tanrınızın görüş açısına daha fazla hakim olmanız MOBA'ların strateji-aksiyon dengesini neredeyse tamamen aksiyona kaydırıyor. Bu durmak bilmeyen aksiyona bir de yeteneklerin sunduğu görsel şölen eklenince ortalık bayağı bir şenleniyor.

Ölümlüler İçin "5 Adımda Nasıl Tanrı Olunur?" Dersi

- İlk maçınızla birlikte Auto-Item ve Auto-Skill özelliklerini kapatın. Eşya seçiminin ve yetenek sıralamasının oyuna etkisi büyük, öğrenmelisiniz.
- Yeni başladığınızda hemen oyuna dalmayıp Practice modunda zaman geçirin. Bot da olsalar işleyişini anlıyorsunuz oyunun.
- V tuşuyla eriştiğiniz hızlı sohbet komutlarını ezberlemeye çalışın, iletişimsiz bir takım başarılı olamaz. Dolayısıyla siz de...
- Tanrıların pasif yeteneklerine de göz atın. Örneğin Mısır tanrısı Ra yeteneklerini kullandıktan sonra 3 saniyeliğine hızlanıyor. Tanrıların pasif güçlerini K tuşuna basarak öğrenebilirsiniz.
- Geride durun, ölmemeye çalışın. Saçma bir tavsiye gibi gelebilir ama oyunun nasıl seyrettiğini anlayana kadar öğrenmeniz gereken ilk şey ölmemek. İlk zamanlarda az ölerek, takımınıza destek vermiş olursunuz.



- **Tür:** Aksiyon / MOBA
- **Yapım:** Hi-Rez Studios
- **Dağıtım:** Hi-Rez Studios
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Bedava
- **Yaş Sınırı:** -
- **Dahası İçin:** www.hirezstudios.com/smite

SMITE HEM GÖRSEL OLARAK BİZİ TATMİN EDİYOR, HEM DE SUNDUĞU KARAKTERLER SAYESİNDE TAZE KAN İHTİYACINA CEVAP VERİYOR

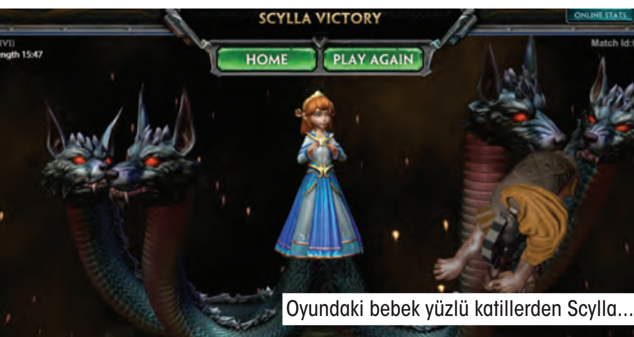


"Bir erkeğin hayatında ses etmeyip pes ettiği anlar vardır."

Elbette ki strateji kurmadan, takımınızın yönergelerine uymadan bir MOBA'da başarılı olmanız söz konusu olamaz ama Zeus ile oynarken, oyun gerçekten de Zeus gibi hissetmenizi sağlıyor. Nitekim hem yetenekleri ve görünüşleriyle mitlerine uygun karakterde tasarlanmış olmaları, hem de oyunun temposunun hiç düşmüyor olması başına bir oturunca saatlerce kaptırıp gitmenizi sağlıyor.

Bahsettiğim tüm bu farklılıklarının yanı sıra, oyun temel özellikleriyle tam bir MOBA... Minyonların oyuna etkisi olsun, eşya yapısı ve çeşitliliği olsun, oyun modları olsun 'yenilik' diyebileceğimiz pek de bir şey sunmuyor *Smite*. Oyun modu demişken, *Smite*'ın can damarı olan ve *LoL*'deki Classic moduna denk düşen Conquest, 5v5 kapışmaların yaşandığı ve ismiyle müsemma Arena, yine *LoL*'deki ARAM moduna denk düşen tek şeritli ve ikişer kuleli Assault modu oyunun üç ana modunu oluşturuyor. Bunun dışında *Smite*'ı diğer MOBA'lardan ayıran ve de bire-bir kapışmalara imkan veren Joust modu bulunuyor. Hatta ben bu yazıyı yazarken Arena ve Conquest modunun bir karışımı olan Siege modu da test sürecine girmiş vaziyetteydi.

Her MOBA'nın olmazsa olmazı olan lig modları 30'uncu seviyeden sonra girilebilir hâle geliyor ve her ay sıralama tablosu sıfırlanıyor.



Oyundaki bebek yüzlü katillerden Scylla...



- Mitolojik karakterleri oynama ve tanıma fırsatı
- Unreal 3 Motoru ve getirdiği görsel kalite
- Epik müzikler
- Yapım ekibinin oyuncuları önemsemesi ve oyunun sürekli gelişmesi
- Öğrenmesi kolay ve keyifli oyun yapısı



- Çoğunlukla yaratıcılıktan ve zevkten uzak kostümler
- Seyrek de olsa yaşanan sunucu sıkıntıları
- Hileye çevrilen ve ısrarla düzeltilmeyen bazı bug'lar

9

SON KARAR

Yapımcısı "En iyi MOBA olana kadar durmayacağız" diyor oyunu için. En iyisi mi bilmiyorum ama oynayabileceğiniz en kaliteli MOBA'lardan...



Scylla'nın ulti'si tam penta-kill için yaratılmış.

Hades detaylarda gizlidir

"Bir oyunu ne kadar beğendiğim, yapmak istediklerini ne kadar yaptığına, bir oyunu ne kadar sevdiğim yüzümde oluşturduğu muzip gülümsemelere bakar" demişimdir hep (bunu silmemek için kendimle ne çok kavga ettim bi bilseniz). İşte *Smite* o gülümsemeyi sık sık kondurmayı başarıyor yüzünüze. Bir MOBA'dan beklenmeyecek kadar sıcak bir yapım çünkü... Bir bakıyorsunuz bir hafta Twitter'dan mention yapılarak önerilen bir kostüm ertesi hafta modellenerek oyuna eklenmiş, bir bakıyorsunuz oyunun resmi çıkışı şerefine herkesin hesabına ücretsiz oyun içi para yüklenmiş, bir bakıyorsunuz 'taunt' yaptığınız tanrı bir başka mitolojideki tanrıya laf sokuyor. Bu gibi detayların oyun geliştikçe çeşitlenmeye devam etmesi de cabası...

Tüm teknik güzelliklerinin yanı sıra, *Smite* ruhu olan bir oyun. Ve sadece multiplayer deneyimi sunan bir oyundan bu hissiyatı almak çok güzel. Zevkle, keyifle, her gece oynuyorum. Bir deneyim derim.

Yalnız unutmayın; tanrılar bekletmeye gelmez.

Nasıl Favor Kazanırım?

Oyunda favor kazanmanın binbir türlü yolu var. Her gün bir oyun modunda aldığınız ilk galibiyette 100 favor, bir tanrıda ilk ustalaşmanızda 500 favor, aynı tanrıda bir seviye daha atlayınca 100 favor, 4-5 maçta bir de 300-500, 300-500, 300-500 (dayanamazdım, yapmak zorundaydım bunu) favor kazanıyorsunuz. Tanrıların 5500 favor olduğunu düşünürsek Smite sıkılmanıza fırsat vermeden yeni bir tanrı açmanıza imkan veriyor diyebiliriz.

pc ps4 360



TROPICO 5

GELENEKSEL MANGO HASATI ŞENLİKLERİ BAŞLASIN

-NOYAN AKATLI

DİKTATÖRLÜK 101

Eğitim (tutorial) bölümü ile başlayın mutlaka. Senaryo (campaign) modundaki tüm yan ve ana görevleri yapmaya bakın, farkında olmadan oyunu iyice öğreniyorsunuz çünkü. Çizgisel noktalar var, örneğin 3. bölümün hemen başını kaybetmeniz gerekiyor, üzülmeyin. Önceki oyunların en iyi özelliklerinden olan senaryo yazıp çevrimiçi paylaşmanın nereye gittiğini sormak için Kalypso ve Haemimont'a; gel beraber adalar kuralım, Tropico 5 oynayalım derseniz bana e-posta yazın. Önce bir Tropico 4'ü oynayayım diyenlere ise gelecek sayıda Geç Kalan Noyan köşesine bir göz atmalarını önereceğim, küçük bir sürprizimiz olacak.



Tükenmez kalemi alıp çizgili dosya kâğıdının üzerindeki boşluğa *TROPICO 5* yazdım yazmasına ama kafamdaki soru işaretini atıp da oyun hakkında atıp tutmaya bir türlü başlayamıyorum sevgili okur… Şu yazdığım asıl metin haricindeki her şeyini tamamladım incelemenin oysa; ekran görüntüleri, artı ve eksiler kutucuğu, küçük bilgiler, oyunun künyesi… Gerçi künye tamamlanmış sayılmaz; "Oyun türü"nü boş bıraktım, kendi kendime sorup duruyorum 23 Mayıs Cuma akşamından beri. Ayrıca *Tropico* serisini hiç oynamamış kitlenin "Nasıl bir oyun ki bu?" merakını nasıl gidereceğim de "oyun türü" sorusunun ek paketi gibi. İkisi de yanıtlanmak zorunda…

MUZ CUMHURİYETİ TANIMINI HAKARET KABUL EDERİM

Halbuki *Tropico 5* daha bilgisayarıma teşrif etmeden önce, işim zor değil; 3. ve 4. oyuna göre olumlu – olumsuz farklardan, gelişmelerden söz ederim diye planlamıştım kafamda. Öyle olmuyormuş… Zaten bu oyunda bir "evdeki hesapla çarşının tutmaması" sorunu var. Zira oyunu oynarken de "Maden kaynaklarına sanayi sitesi kurarım, yeşil alanlara ananas – şekerkamışı ekerim, deniz kıyılarına da oteller yapıp turizm geliri elde ederim" planları yapıyorsunuz her makul diktatör gibi, fakat ı ıh, oyun izin vermiyor.

2010 yazında tanıştığım *Tropico 3* ve ek paketi ile 150 saatten fazla zaman geçirmişim. Bu epeyce uzun sürede güzel anılar biriktirmiştim; o anıları tazeliyor *Tropico 5* de. Saçını başını, olumlu – olumsuz kişisel özelliklerini seçtiğimiz komik sesli ve görünümlü bir diktatör var kontrolümüzde. Onun kontrolünde de küçük, fakir ama kişilik sahibi bir tropik ada… "Aç ada oynamaz" deyip muz bahçeleri, balıkçı kulübeleri inşa etmekle başlıyor kariyerimiz. Madenden çıkan demiri hammadde olarak satmak ya da fabrikada silaha dönüştürüp uzun vadede daha büyük kâra yönelmek gibi stratejik tercihlere geçiyoruz yavaş yavaş. Seçime gitmek, hileli veya dürüst seçim sonuçları, seçim öncesi radyo-TV konuşmalarındaki vaatleri belirliyor, duruma göre yürürlüğe koyduğumuz (siyaset havasına girişime dikkat) "presidente'nin sözü kanundur" misali uygulamalar, çeşitli ekonomik hamlelerle Tropico ada halkının ve radyo spikerlerinin refah ve mutluluk düzeylerini artırmaya çalışıyoruz.

"Ada halkı" deyince robotlaşmış yapay geri zekâlı minik insancıklar gelmesin aklınıza. Her biri ayrı kişiliğe, siyasi görüşe sahip, kafası kızdığında işe gitmeyen, rakibime oy veren, sokak protestosu yapan hatta çok cesur ve zekiyse isyancı örgüt lideri olup ayaklanma bile başlatabilen bu sanal Karayip adası vatandaşları beni hâlâ şaşırtmayı başarabiliyor. Kötü sürprizlere karşı tedbirli stratejilere yönelmek zorunda kalıyorum. Bir de, 40 saat kadar oynadığım dördüncü oyundan yadigâr, bir tür "Meşrutiyet" gibi, "Bakanlar Kurulu" benzeri bir ekleme var oyunda. Zamanında



Dünyaca meşhur başkan, oyun sahnesine çıkmaya hazır…



80'li yılların Aşk Gemisi dizisi ilk 1950'de bizim adada çekildiydi, ya…



BF 1942 veya Company of Heroes değil, Tropico'daki küçük bir isyan sadece.

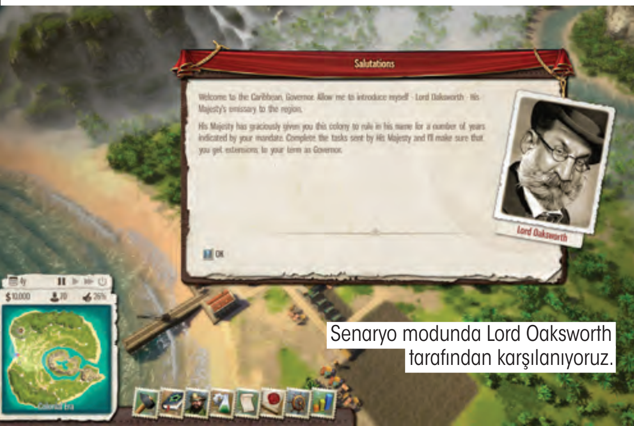
- **Tür:** Şehir kurma/Simülasyon
- **Yapım:** Haemimont Games
- **Dağıtım:** Kalypso
- **Dijital İndirme:** 40$ (Steam) 90 TL. (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** http://tropico5.com

Kalypso forumlarında serinin hayranları tarafından gündeme getirilen bu isteğin geri çevrilmemiş olması çok hoş.

BIRAKINIZ YAPSINLAR, BIRAKINIZ OYNASINLAR

Mikro ve makro yönetimin düzeyini kendimiz belirliyoruz. Özellikle "açık ada" (sandbox) modunda nasıl bir adayı yöneteceğimize karar verirken her şey elimizin altında. Örneğin; komünistlerin mutlu olduğu tarıma dayalı bir ülke mi, özgürlükçü ve eğitime önem veren bir ülke mi kurmalıyız? Gazeteler dini ya da askeri yayınla belli siyasi görüşleri mi yaysın, yoksa kuponla Havana purosu dağıtıp hazineye para mı kazandırsın? Deneyimli ve kalabalık bir ordu mu, hafif sanayi ve yeşil bir çevre mi? Beş ayrı kategoriye ayrılmış turistleri tek tek çekip dolarlarını emen tropik tatil köylerinden tutun da klinik doktorunun maaşına, liman işçisinin ev kirasına kadar birçok renkli ayrıntının nicelik ve niteliğine müdahale edebiliyoruz. Şehir kurmak, siyasi kararlar almak ve bunları renkli görüntüler, komik seslendirmeler eşliğinde yapıp az önce değindiğim "minik ama kişilik sahibi" vatandaşlarımızın tepkilerini izlemek gayet eğlenceli.

Peki ama tüm bunları zaten yapabildiğimiz *Tropico 4*'le kıyaslarsak yeni ne var *Tropico 5*'te? İlk 12 saatlik tecrübemin ardından gene gayet eğlenceli, Tropico 3 ve 4'e göre biraz daha renkli ve yumuşak bir oyun tecrübesi olduğunu söyleyebilirim rahatlıkla. Tabii ki eksiler de gözüme çarptı. Seçim konuşması gibi eğlenceli bir özellik, ilkokul gibi bazı binalar, birkaç tane de renkli siyasi karar çıkarılmış. "Almanak"ta eksikler gördüm, turizm reyting puanı gibi mesela; sanırım 1989'da başlayan 4. dönemde açılacak. Dönem demişken; artık dört ayrı dönem var *Tropico*'da. Her dönemin ayrı binalara, kanunlara sahip olması sonucu kütüphaneden yapılan teknolojik araştırma da eklenmiş durumda. *Civilization* derinliği beklemedim tabii bu ağaçtan ama yaptığım araştırma tercihlerinin ada üzerinde doğrudan etkilerini görmek hoşuma gitti diyebilirim. Askeri dala tanklar eklenmiş, darbe girişimleri daha gerçekçi görünebilir artık. Komik sesli presidentemiz yalnız değil sahi, başyardakçı, ehm, yardımcımız Penultimo ara sıra, bir yerlerde 27. kuşaktan kuzenimizin bulunduğunu haber veriyor; yedi kişiye kadar hanedan kurabiliyor, bu hanedan üyelerini başkan adayı ya da bir kurum – işletmeye müdür yapabiliyoruz. Müdür sistemi de yeni, iyi olmuş bence; vatandaşlar arasından "emlak kralı", "yeşil çevre dostu" gibi artılara sahip müdürleri istediğimiz binaya atayabiliyoruz.



Senaryo modunda Lord Oaksworth tarafından karşılanıyoruz.



- Hanedan modu, 4 ayrı dönem ve ticaret hatları oynanışa yenilik katmış
- Her oyuncuya özel ayarlanabilen zorluk seviyesi
- Müzikler her zamanki gibi güzel ve Tropik ortama uyumlu
- Her şey biraz daha renkli ve yumuşak görünüyor
- Çokoyunculu mod

–

- Komik seslendirme, şarkılar, seçim konuşması gibi keyifli özellikler ve bazı binalar çıkarılmış
- Senaryo yazma – paylaşma özelliğinin olmaması kabul edilemez bir eksiklik



SON KARAR

İçeriğin önemli ve keyifli kısmının DLC'lere ayrılmasını pek hoş karşılamasam da, şehir kurma – simülasyon seven oyuncuların yaz mevsiminin büyük kısmını bu Tropik adada geçireceğini tahmin ediyorum şimdiden.

PARADA ÇOK BÜYÜK YENİLİKLER OLMASA BİLE TROPICO SERİSİ, HER YENİ OYUNUYLA BENİ ÇEKMEYE DEVAM EDECEK GİBİ.

Huyu huyuma, suyu suyuma uygun, ortaklaşa (co-op) modunda çevrimiçi oynayacak birini bir türlü bulamadıysam da, 2 – 4 kişilik, karşılıklı ve ortaklaşa olmak üzere iki çeşit çokoyunculu modun eklenmesini de memnuniyetle karşıladım.

Aylardır merakla beklediğim *Watch Dogs* gibi iddialı bir yapımın yerine *Tropico 5*'i seçtim mayısın son haftası. Resmi olmayan kesin seçim sonuçlarına gelirsek; - Oynanabilirlik Hareketi % 71 – Müzikler Partisi % 80 – Yenilikler Partisi %75… Şaka bir yana; tarla – maden dengesi kurmaya, evsizler için ucuz konutlar dikmeye, gençlere lise – kütüphane ve disko açmaya, müreffeh ve mutlu bir ada hayalinin peşinde koşarken tankları da tedbir niteliğinde bulundurmaya, "Karayip saçı"na dönmüş tıkalı araç trafiğini açıp duble yollar inşa etmeye, bu arada İsviçre bankası hesabımı şişirmeye devam edeceğimi düşünüyorum birkaç hafta daha. Benzer düşünceleri paylaşıp değişik ve eğlenceli bir şehir kurma oyunu arıyorsanız Steam üzerinden çokoyunculu moda beklerim. Hasta la vista companeros…



Profesör Zweistein ile tanışın; Einstein ile akrabalığı yok…





THE AMAZING SPIDER-MAN 2

ÖRÜMCEĞİN GÖZÜNE SAÇ SPREYİ SIKMAK İSTİYORUM -SARP KÜRKCÜ

BARİ SESİ TUTSAYDI

Karakterlerin modellemesi film karakterlerine pek benzemiyor. Kıyafetlerden tutturmaya çalışmışlar gibi ama artık nerede hata yapmışlarsa, becerilemediği anlaşılıyor. Bu noktada "bari seslendirme tutsaydı" diyorsunuz, o da yok. Peter'ın sesi alakasız, filmle çok uyumsuz. Diğer karakterler de öyle diyecektim ama zaten filmden kaç kişi var ki oyunda? O yüzden boş verin!

Bu inceleme, filmi izlemeseydim çok başka olabilirdi. Çok daha pozitif, çok daha anlayışlı bakabilirdim oyuna. Ama ben o filmi izledim. *The Amazing Spider-Man 2*'nin nasıl olduğunu biliyorum. Ve sizi temin ederim, bu oyunun filmle hiçbir alâkası yok.

Hani bana düşman

Şunca saat oynadıktan sonra oyunla ilgili en emin olduğum bilgiyi vererek girmek istiyorum konuya: Yapımcı **Beenox**, artık *Spider-Man* oyunu yapmaktan kusma seviyesine gelmiş. Hiçbir açıdan doyurucu olamayan, bir şekilde filmin adından nemalanmak için çıkarılmış başarısız bir çizgi roman oyunu var elimizde. Grafikler deseniz, aylarca içinde ağ atarak gezdiğim *Spider-Man 3* ile yarışacak kalitede. 2007'de çıkmış olan bir oyundan bahsediyorum. Şehir nüfusu da 2007'den bu yana hiç artmamış. 1-2 yerde daha fazla gölge var, o kadar. Oyun, bu 7 senede ileriye gideceğine yerinde saymış, özellikle bina kaplamaları ve şehrin boyutunu düşündüğünüzde geriye bile gitmiş.

Aynı şey kontrol şemasında da var. Bir kere şehirde ağ atarak gezinmeyi unutun. R2 ve L2 tuşları sol/sağ ağ atma tuşlarınız. Nerede uygun bina varsa o elinizi kullanmalısınız. Yoksa çakılıyorsunuz. Peki ya solunuzda zürafa boynu gibi bir gökdelen varsa, siz de sol elden ağ atarsınız ne oluyor? Genelde o ağ atılmıyor işte. Siz yine çakılıyorsunuz. Spider-Man'in o ikonik gezintileri bu oyunda yok. Ben Amca öleli iki sene olmuş, biz daha binalara toslamadan gidemiyoruz bile. E peki nasıl hareket ediyoruz?

R1 tuşuyla, spesifik noktalara hedef aldığımız bir durum var. İster basılı tutup zamanı bayağı yavaşlatabilirsiniz, isterseniz hızlıca basıp bırakabilir ve baktığınız noktaya gidebilirsiniz. Bu eylemde arayı Spider-Man dolduruyor, ama genelde yokluğa ağ atarak, normalde yapamayacağı kadar uzağa sıçrayarak yapıyor bunu. Tümüyle görsel keyif, ama alternatifleri yok ediyor. Bunu yapmazsanız, yan görevlerin çoğunu yetiştiremezsiniz.

Yardım et Spidey!

Oyunda insanları yangından kurtaracak, etrafa bırakılan bombaları denize atacak, arabaların içindeki rehineleri kurtaracaksınız. Anlamsız bir ahlak ölçüsünde iyi ya da kötü olmanız bunlara bağlı. Ne değişiyor peki? Etraftaki drone'lar size saldırıyor kötü olursanız. Bu kadar. Kaçırdığınız zaman seviye düşüyor, görevi başaramazsanız Jameson sizin suçlu olduğunuzu söylüyor. Görevlerin sonuç ekranındaki görüntüler uyumsuz. Siz soygunu gece durduruyorsunuz, görselde gündüz çıkıyor. Aynı replikler söyleniyor. Özensizlik had safhada.

Senaryo ise aynı isimde bir filmin gösterime gireceğinden bile habersiz bir ekip tarafından yazılmış olmalı. Filmdeki karakterleri ancak 1-2 yerde görüyoruz, Ravencroft gibi isimler kulağımıza çalınıyor, zaman çizelgesiyse yerine oturmuyor. Bir noktada filmdeki düşmanlar hikâyeye dahil oluyor ama o zamana kadar Black Cat, Kraven, Shocker gibi sürpriz isimler fırlıyor. Ama film oyunu bu. Ama bu karakterler filmde yok. Ama oyunda var. Ama, ama...

Toplamdaki 14 görev zaten su gibi bitiyor. Etrafta toplanacak çizgi roman kapakları, ses kayıtları falan da var ama çok yüzeysel yazılmış metinler, espriler biraz fazla sırıttığından hevesiniz varsa bile kısa sürede kaybedeceksiniz.

Bu oyunu allayıp pullamanın hiçbir anlamı yok. En deli Spider-Man hayranı olsanız bile vaktinizi harcamayın. *Arkham* serisine benzer dövüşler ve insanları görünmeden avladığınız yerler bile oyunu kurtaramaz. Gidin, filmi izleyin. Çok daha zevkli. Oyunu hatırladıkça Jonah Jameson'a dönüyorum, esip gürlüyorum. Sinir stres oldum. Of!


Gwen bizi böyle yakalasa yandık!



- Birkaç dövüşte gizlilik seçeneği
- Spider-Man'in kasları

–

- Görsel kalite
- Bu hangi filmin senaryosu?
- Neredeyse her şey

4

SON KARAR
Birisi size hediye ederse, çok vaktiniz varsa, oyunlar bittiyse belki.

Tür: Aksiyon **Yapım:** Beenox **Dağıtım:** Activision **Kutulu Fiyatı:** 190TL (Aral) **Dijital İndirme:** 84TL (Playstore), 119TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** www.theamazingspidermangame.com

LÖSEV
Lösemili Çocuklar Vakfı

Güneşli yarınları görebilmem için...

Bir tuğla da siz koyun!

Yıllardır el ele vererek binlerce lösemili çocuğumuzu hayata kazandırdık.

Bugün ülkemizin en donanımlı Onkoloji Hastanesi'ni kurarken de bizi yalnız bırakmayacağınıza inanıyoruz.



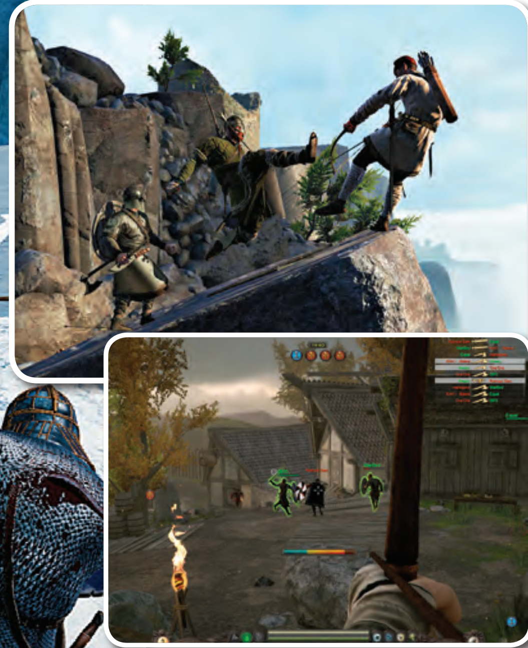
1 = 1 SMS = 10 TL
TUGLA yaz 3406'ya yolla

BANKA ve ONLINE
LÖSEV
Bir tuğla da siz koyun

LÖSEV
Bağış Kutuları

www.birtugladasenkoyarmisin.com





BU BENİM KAVGAM DEYİL! -ARES AYBAR

WAR OF THE VIKINGS

Belirli aralıklarla vücudun FPS ihtiyacını gidermek zorunludur. Birkaç el de olsa oynamak gerekir. Bu türde çıkan oyunların yenilik konusunda çok da başarılı olmaması nedeniyle kendimi boşlukta hissettiğim şu günlerde, inceleme vesilesiyle *War of the Vikings* (WotV) ile karşılaşmam kaderin bir cilvesi mi bilmiyorum ama aylık FPS dozumu almış ve rahatlamış hissettiğimi söylemek istiyorum.

Gladyatör vs. kafasız tavuk

War of the Roses'ın ata binmeyi bilmeyen ancak ondan daha yakışıklı olan Kuzeyli kuzeni *WotV*, *Call of Duty*'nin ok ve baltalarla üçüncü şahıs kamerasından oynanan Viking versiyonu. Az sayıda kişiyle oynayabileceğimiz ve daha pratik modu da var, 64 kişilik minik bir savaş ortamında hissetmenizi sağlayanı da. Bol bol haritası olan Arena, Team Deathmatch gibi bilinen modlar bunlar. Ben genellikle daha az insanla oynamayı tercih ettim, çünkü baltaları savururken sürekli kendi arkadaşının kafasını uçurmak (benim oynadığım bütün oyunlarda takım arkadaşına zarar verme özelliği açıktı) pek iyi hissettirmiyor. Üstüne bir de eksi deneyim puanı yazıldığından yüzü ekşiyor insanın. Neyse ki az kişi ile oynanan modlarda herhangi bir kaos ortamı oluşmuyor ve daha eli yüzü düzgün bir oyun oluyor *WotV*.

Arkadaşınızla sırt sırta vermiş bir şekilde baltaları savurmak da var oyunda, tam öleceğinizi düşündüğünüz anda rakibinizin bir okla yere yığılışını izlemek de... Bir de elinizdeki mızrağı o rakibin böğrüne saplamanın yarattığı adrenalin fazlası var ki oyunun en tatlı yanı işte bu duygu.



Ölmeden üç saniye öncesi.

Üç kişi arasında cebelleştiğim bir sırada uzaktan bana doğru gelen arkadaşımın baltasını fırlatarak bir kişiyi indirdiği, tam o anda bir tanesinin de başına saplanan okla yere düştüğü ve benim de can havliyle baltamı havaya kaldırdığım anı unutamıyorum mesela. Zaman birden yavaşladı ve kendimi oyunun içinde buldum o an. Baltamı ağır çekimde havaya kaldırmış ve arkadaşları yere yığılınca korkudan kalkanının arkasına sığınmış olan zavallı rakibime hiç acımadan indiriyordum. O anda kendimi Cesur Yürek'teki William Wallace (ya da Gladyatör'deki Gladyatör?) gibi hissetmiştim. Uzun zamandır böyle hoş ve heyecanlı bir an yaşadığımı hatırlamıyorum. Ben yenilmezdim! Baltamın tadını karşıma çıkacak herkes tadacak ve rakiplerim kendi kanları içerisinde boğulacaktı. Ve bir an sonrası, karanlık... Arkamda beliren pis Viking "çotanak" diye ikiye ayırmıştı beni.

Bahsettiğim şekilde oyundan zevk alabilmek için çok kısa bir süre sabretmeniz gerekiyor. Kazandığınız deneyim puanları sonucunda seviye atlıyorsunuz ve 4. seviyede hem oyunda bulunan 3 sınıf seçime açılmış oluyor, hem de belirli özellikleri seçerek kendi sınıfınızı oluşturuyorsunuz. Aynı zamanda oyun sırasında kazandığınız para ile yeni özellik veya silah alabiliyorsunuz. Oyuna başladıktan yaklaşık 1 saat sonra kendi karakterimi yaratmış ve aldığım yeni balta ile daha çok can yakmaya başlamıştım. Hemen "Enee, kolaymış!" gibisinden bir cümle kurmayın çünkü tam olarak bir savaş makinesine dönmeniz birazcık (ÇOK) uzun sürecek diyebilirim.

Yanlış derse çalışmak

Viking Hukuku dersimiz bittiğine göre biraz da olumsuz şeylerden bahsedelim son paragrafta. Oyunun oynarken değil ama açılması ve menüler arasında gezinmem sırasında anlamsız şekilde kasması daha baltamı savurmadan yordu beni. Ayrıca oyunun başlangıcında bize nasıl saldırı ve savunma yapacağımızı öğreten bölüm berbat. Bir dakika içerisinde bitmesinden şüphelenmeliydim ama saftirik bendeniz oyuna başladığımda acı bir şekilde savaş alanında öğrendim bunu. Eğitim bölümünde gördükleriniz, karşımızda biri kıpırdamadan durduğunda gerçekten çok faydalı! Fakat yapması çok basit görünen o hamleler savaş sırasında bir türlü denk gelmiyor. "Zaten gerçekte de öyle değil midir" şeklinde bir açıklaması olabilir bunun tabii ama hiçbirinizin Vikinglerle savaşmak konusunda gerçekçi hayalleri olduğunu sanmıyorum. Umarım yoktur yani.

ÇOK ÖZEL ATAK

Adına bakıp da sevinmeyin, gizli sırlar yok burada. Ama yine de önemli. WotV'de yakın dövüş silahlarının hepsinde özel atak mevcut. İsabet ettirebilirseniz rakibinizi tek hamlede yere yığabilirsiniz. Ancak denk gelmezse aman dikkat, bir anlığına savunmasız kalıyorsunuz ve bunu bekleyen düşmanlar dolu etrafta. O yüzden, her silah için bu hareketin nasıl olduğunu görmeden savaş alanında kullanmayın.



- Harita çeşitliliği
- Müzikler
- Hızlı oyun deneyimi



- Kalabalık savaşlar
- Oyun mekaniğine alışması zor
- Zamanın gerisinde grafikler
- Karışık oyun içi arayüz



SON KARAR
Küçük dozlarda alındığında eğlenceli olacaktır. Arkanıza dikkat etmeyi unutmayın!

Tür: Aksiyon **Yapım:** Fatshark **Dağıtım:** Paradox Interactive **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 48 TL (Playstore), 25$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** www.warofthevikings.com

HİÇ YAŞLANMAMIŞSIN BE ESKİ DOST -ESER GÜVEN

Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure

Bir oyunu en fazla ne kadar bekleyebilirsiniz ki? "Ah keşke şu Dogs Creed of the Tiger'ın devamı yapılsa" gibi bir şey değil sorduğum. Bir seri olacak, çok sevdiğiniz bir seri olacak ve bir sonraki oyunu çıksın diye bekleyeceksiniz. *Diablo* olabilir mesela, 12 sene aradan sonra çıktı değil mi? Ama o da hikâyesini merak ettiğimiz, "Şimdi ne olacak acaba" dediğimiz bir oyun değildi. O anlamda benim en çok beklediğim oyun işte şu an okuduğunuz, Tex Murphy'nin en yeni macerası. Aradan kaç yıl mı geçti? Sıkı durun. Tam 16 sene! Son oyununu oynadığımda daha resmen üniversite ikinci sınıftaydım yahu, dile kolay 16 sene olmuş.

İşin en kötü tarafı da 1998 tarihli *Overseer*'in resmen kafalarda tonlarca soru işareti bırakan, 'cliffhanger' dediğimiz türden bir sona sahip olmasıydı. Valla spoiler'dan kaçınacak değilim şu an, nasılsa 16 yıldır oynamamışsınız, bari bu oyuna bir şans verirseniz konudan az çok haberdar olun :) Overseer'in sonunda (ki yıl 2043'tü) Tex ve kız arkadaşı Chelsee bir yabancının arabasına biniyor ve şoför yol sırasında ikiliye silah çekiyordu. İki el silah sesinin ardından ise kararan ekran bize muhtemelen oyun tarihinin en uzun süreli "ne oldu" sorusunu sordurdu. İşte o sorunun cevabı *Tesla Effect*'te!

FMV'nin dayanılmaz cazibesi

Tex'le yeniden karşılaştığımızda yıl 2050 ve kendisi yedi yıldır neler olup bittiğini hatırlamıyor. Oyunun konusu da tam bu noktada devreye giriyor işte. Bir yandan hafızamızı geri kazanıp kız arkadaşımızı bulmaya çalışırken kendimizi merkezinde Nikola Tesla'nın yaptığı bilimsel deneylerin bulunduğu acayip bir davanın içinde buluyoruz.

Tex Murphy'i tanıyorsanız oyunlarında aşağı yukarı nelerle karşılaşacağınızı biliyorsunuzdur. Nasıl *Duke Nukem* FPS oyunlarına B-movie tarzı eğlence getirdiyse *Tex Murphy* de aynısını adventure oyunları için yapıyor: Mutantlar var, birbirinden tuhaf karakterler var, kıyamet sonrası bir ortam var, birbirinden absürt espriler var, etrafı kadınlarla çevrili bir ana karakter de var. Daha ne olsun! İşin en güzel tarafı da aradan bunca sene geçmesine rağmen **Chris Jones** ve **Aaron Conners** Tex Murphy'nin başarılı formülünü olduğu gibi korumuşlar, değişen tek şey daha iyi grafikler ve sesler olmuş. Konusu olsun, FMV sahneleri olsun, şahıs perspektifi olsun hepsi eskisi gibi. Hatta artık adventure oyunlarında pek sık rastlamadığımız, verdiğimiz kararların oyun sonunu değiştirme ihtimâli bile var.

Tanışıyor muyuz?

Oyunun çok kaliteli bir adventure olmasını da bir kenara bırakırsam benim en çok hoşuma giden şey oyundaki flashback sahneleri oldu. Bu sahneler yalnızca "Tex'in geçmişinde ne oldu" şeklinde değil, serinin önceki oyunlarında gerçekleşmiş olan bazı şeyleri veya hikâye parçalarını hatırlatmak amaçlı korunmuş. Nihayetinde sonuncusunu neredeyse 16 yıl önce oynadığınız bir oyunun ayrıntılarını hatırlamak kolay iş değil, "Aa böyle bir şey de vardı di mi?" diye sorduran bu minik sahneler bence çok başarılı olmuş.

Tabii aradan geçen süre zarfında teknolojinin nasıl değiştiğini FMV'lere ve 3D ortamlara bakarak da rahatça görebiliyoruz. Unutmadan söyleyeyim, Chris Jones (Tex Murphy'yi bizzat kendisi canlandırıyor) biraz yaşlanmış olsa da serideki en iyi oyunculuklarından birini sergilemiş *Tesla Effect*'te.

Dikkat ettiyseniz oyunun adventure yönü veya içeriğiyle ilgili bilgi vermedim. Ama bunu kasıtlı olarak yaptım. Bu oyunla ilgili gördüğünüz veya duyduğunuz hiçbir şey sizi denemekten alıkoymasın, hoşlanmam demeyin, "ne bu grafikler", "gerçek adamlar" demeyin, bulmacaları kolay mı zor mu diye sormayın. Oynayın, Tex Murphy ile tanışın. Dedektif temalı adventure oyunu nasıl olurmuş görün.

Cüneyt Versoy oyunda önemli bir role sahip.

Geleceğin San Francisco'su hep böyle morlu pembeli işte.

6,963
backers
$598,104
pledged of $450,000 goal

SADIK OYUNCU KİTLESİ BÖYLE OLUR

Tesla Effect, Kickstarter sayesinde oynama şansına eriştiğimiz oyunlardan biri. Kickstarter ve Paypal yoluyla oyun için toplanan para 650,000 doların üstündeydi. Buraya kadar çok da şaşırtıcı bir şey yok, milyon doları geçen oyunlar da var sonuçta. Peki ya size kişi başına düşen ortalama bağışın 86 dolar olduğunu söylesem? 50'den fazla kişi 1000$ üstünde bağış yaptı, 7 kişi ise 10,000$ bağışladı desem? Ekipteki çoğu kişinin bütçeyi dengeli kullanabilmek adına alacağı paradan ödün verdiğini, bazılarının ücretsiz işlerle destek olduğunu anlatsam... İşte Tex Murphy bu cömert kişiler sayesinde tekrar karşımıza çıkabildi.



- Aradan geçen bunca yıla rağmen serinin özünü bozmamışlar
- B-movie tadı veriyor resmen
- Gerçek karakterlerle oyun oynamak farklı bir his
- Flashback sahneleri çok zekice
- Bolca bulmaca, bildirmece, dil üstünde kaydırmaca

−

- Eski adventurelarda kullanılan puan sistemi var, ama pek de başarılı değil
- Tex'in ölebiliyor olması bazı oyunculara tuhaf gelebilir
- İnsaf yahu, 16 yıl bekletilir mi?

7

SON KARAR
Tex Murphy ile tanışmayan kalmasın bence

- **Tür:** Adventure
- **Yapım:** Big Finish Games
- **Fiyatı:** $19.99
- **Dahası İçin:** http://www.texmurphy.com/

inceleme pc ps3 ps4 360

Bound by Flame

Ateş indiği yeri yakar -ALİ SEZGİN

Her yıl onlarca "büyük oyunu" oynayıp inceleyen bir oyun eleştirmeni olarak, gözümün içine girinceye kadar reklamı yapılan, uğruna forumlarda sayfalarca kavgası edilen oyunlardansa kimsenin beklemediği ters köşe oyunları denemeyi daha çok seviyorum. Hepsi harika çıkacak diye bir kural yok; hatta neredeyse tamamına yakını gerçekten çok ama çok kötü çıkıyor. Ama onlarca kurbağayı öptükten sonra kimsenin bilmediği, hak ettiği ilgiyi görmemiş bir cevher bulup çıkarmak da bütün o acılara, geçen zor saatlere değiyor.

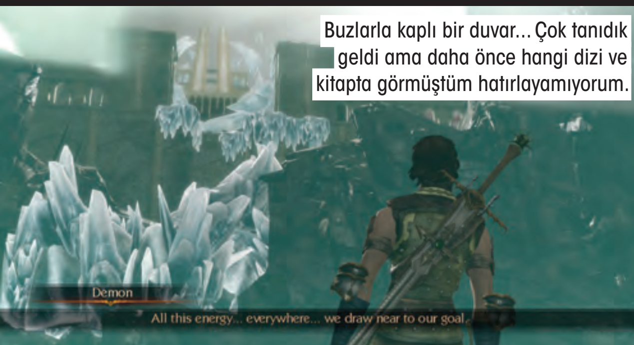
Bound by Flame'e gelince... Sessiz sedasız çıkışını yaptı, gösterilen videolar ve ekran görüntüleri gerçekten heyecan uyandırıcıydı. Fakat şu az önce anlattığım gizli cevher olayı var ya; bu kömür parçasının elmas olabilmesi için daha yüzyıllarca yerin altında yanması gerekiyor.

Bound by Flame için çok şey söylenebilir ama orijinallik onlardan biri değil. Oyunun hikâyesini anlatacağım ama daha lafım bitmeden "Ben bunu bir yerlerden biliyorum" diye homurdanacağınıza eminim. Oyunun dünyasına Kuzey'den gelen soğukla birlikte ölümsüz buz büyücüleri ve beraberinde getirdikleri ak gezen-- pardon, buz zombileri halka saldırmaya başlıyor. Hepsi bu. Donmuş büyücü olmalarının dışında bu arkadaşların bir hikâyesi veya nihai bir amaçları yok. *Game of Thrones*'un kendi donmuş kötülerini açıklamak için henüz iki kitabı var lakin *Bound by Flame* bunu oyun boyunca ne yazık ki becerememiş. Belki yeni kitaplar çıkınca yapımcılar bir devam oyunu çıkarıp o kısmı da çalarlar.

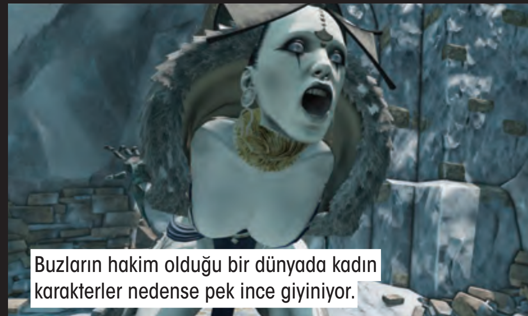
Oyunda Vulcan isimli orta yaşlı bir paralı askeri yönetiyoruz. Buz orduları kıtanın büyük bir bölümünü ele geçirmiş, insanlığın son umudu rahipler ve onların çağıracağı ateş ruhlarına bağlı. Tahmin edebileceğiniz üzere işler umulduğu gibi gitmez ve çağırılan yegâne ateş ruhu, daha önceleri önemsiz bir fedai olan Vulcan'a musallat olur. Bu noktadan sonra artık dünyanın kaderi Vulcan'a bağlıdır. Fakat diğer karakterler dünya üzerindeki en önemli insan olduğunuzu maalesef pek hissettirmiyor size. Ana görevden bağımsız ve kahramanımızın ölümüne neden olabilecek sayısız göreve tek başına yollanmasının herhangi bir açıklaması yok çünkü.

Oyunun dövüş sistemi biraz *Dark Souls*'u andırıyor. Dikkat ederseniz, andırıyor demekle yetindim çünkü daha fazlası *DS*'ye hakaret olur. Yaratıkların çoğu gayet sağlam vuruyor ve güçlü rakiplerle kapışmak az biraz taktik istiyor. Lakin *Dark Souls* gibi rahat bir kontrol ya da oyundaki etmenler üzerine hakimiyet söz konusu değil. Vulcan çift elle kullandığı kılıcının yanı sıra, hançerlerini ve ateş büyülerini de kullanabiliyor. Sorun şu ki, her bir silahın etkili olduğu belirli düşman tipleri var. Yani kafanıza göre "Hançerci Vulcan olacağım" gibi kaprisler yapamıyorsunuz. Bu olay da farklı kılıç yaklaşımıyla *The Witcher*'dan çakılmış sanki. Oyunun tek özgün ve ilginç bulduğum yanı arbaletler ve tuzaklar için malzeme toplayıp üretebiliyor olmak ki bu da zaman içinde sıkıcı ve bolca tekrarlayan bir iş hâlini alıyor. Zaten tuzak kurmanın da etkisi göründüğü kadar fazla değil.

Ortalamayı çok zorlamıyor olsa da bir aksiyon-RYO arayışındaysanız *Bound by Flame*'e göz atmak isteyebilirsiniz. Bir süre oyalar ama aklınız başınızdan ne yazık ki gitmeyecek. *Bound by Flame*'in asıl sorunu da bu zaten; saçma öyküsünü, empati kurulamayan karakterlerini bir kenara bıraksak bile her şeye az biraz sahip lakin hiçbirinde başarılı olamamış bir oyun. RYO piyasasında sıkı bir rekabet olmaması, hiçbir yapımcıya *Bound By Flame* gibi "yaptık, oldu" bir oyun çıkarma bahanesi olmamalıydı aslında... Fakat, kısmet.



Buzlarla kaplı bir duvar... Çok tanıdık geldi ama daha önce hangi dizi ve kitapta görmüştüm hatırlayamıyorum.


Buzların hakim olduğu bir dünyada kadın karakterler nedense pek ince giyiniyor.

Her Dönemin Oyunu

Bazı oyunlar vardır, yıllar sonra bile açıp oynarsınız. Zamana yenilen, gözünüze batan çok az özelliği vardır. Ama bu oyun onlardan değil işte. Popüler olan her şeyden çalmaya karar vermiş olan *Bound by Flame*, *Witcher 3*'ün dövüş sistemini (ki düzgün çalışmıyor), *Game of Thrones*'un Ak Yürüyenler'ini, *Duke Nukem*'ın cinsellik anlayışını ve küfürlerini alıp ortaya karışık bir oyun çıkarmaya çalışmış. Mekanikler başka oyunlarda daha önceden düşünülüp tasarlandığı için burada da iyi kötü çalışıyor ama orijinalleri kadar iş yapamadıkları için bir yere kadar dayanabiliyor. Futbolda işe yarasa da, oyun sektöründe aşırma pasla gol olmayacağı *Bound by Flame* ile bir kez daha kanıtlanmış oluyor.



- Mekan tasarımları hoş
- Tekli düşmanlarla kapışmak zevkli



- Sıkıcı senaryo ve karakterler
- Kamera sorunları
- Tek düze oynanış
- Her şey bir yerlerden araklanmış

5

SON KARAR
Hâlâ Bound by Flame oynamayı düşünüyorsanız kendinizi yeterince sevmiyorsunuz demektir.

Tür: Aksiyon-RYO **Yapım:** Spiders **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 90 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** boundbyflame.com

pc ps4 360 one

OYUNCU DEĞİŞİR, OYUN DEĞİŞMEZ -ERİM BİLGİN

Trials Fusion

Uzun yıllar önce, dünya henüz soğumamışken, ben bir ilkokul öğrencisiydim. Güzel okulumuzda insanın bütün yaşama sevincini çalmayan tek yer vardı: Bilgisayar odası denen o esrarengiz mekan. Orayı seviyorduk çünkü odadaki bilgisayarlardan bir tanesinde iki tane oyun kuruluydu: *Doom* ve *Trials*.

Hani bazı arkadaşlarınız vardır, hiç değişmezler. *Trials* işte onlardan biri. 2000 yılında **RedLynx** imzasıyla çıkan ilk Trials çok basit bir formülü olan, çok zor bir oyundu: "Düşmeden motosiklete bin." Serinin sonraki oyunlarının formülleri de, "Motosiklete bin, ama düşme" ve "Motosikletten düşmek kolaydır, düşmemek zordur" gibi varyasyonlar türetti. Geyiği bırakırsak, hepsi aynı oyundu. Serinin geçtiğimiz ay çıkan 16. –doğru okudunuz, yazıyla on altıncı– oyunu *Trials Fusion* da geleneği bozmuyor. Basit ve işe yarayan bir formülü niye değiştiresiniz ki?

Abileri gibi *Fusion* da yalnızca ileri veya geri hareket edebildiğiniz 2,5D bir motosiklet cambazlığı oyunu. Motorun üzerinde ağırlığınızı ileri-geri vererek gitgide absürdleşen parkurlarda devrilmeden ilerlemeye çalışıyorsunuz. Bunun dışında kural yok. Kural derken, fizik kuralları dahil. *Trials*, bu sefer sizi her zamankinden daha yükseklere taşımaya ant içmiş. Eskiden parkurlarda üzerinden aştığımız engeller yalnızca birkaç kaya parçası ve rampalardı. Bu defa, gökdelenler arasında zıplayıp devasa zeplinler ve uzay gemileri üzerinde yarışıyoruz.

Fusion'un en güzel tatları da işte bu anlarda yatıyor. Eskiden oyunun tek odağı olan motosikletiniz, bu sefer başrol koltuğunu parkurların arkaplanlarıyla paylaşmak zorunda kalmış. Bazı rampalar beni öyle yerlere fırlattı ki, gerçekten bir süreliğine nefesim kesildi. Önceki oyunlarda bir cambazlık oyuncağı olan motorunuz, bu sefer cambazlığının yanında bir de sizi bu harika dünyalar arasında taşıyan bir araç haline geliyor. Oyunun gelecek teması üzerine örülen dünyasından etkilenmemek kolay değil. 2042 yılının devasa metropolleri gece yarısında ışıldarken, siz sebepsiz yere gökyüzüne inşa edilmiş uçan rampalarda yuvarlanıyorsunuz. Tasarımlar klişe ama etkileyici olmadıkları söylenemez. Yerin bilmemkaç kilometre yukarısında, bir dağdan öbürüne atlarken kendimi sık sık "*vaaay*", "*oooo*" gibi ses efektleri çıkarırken buldum.


Manzarayı seyrederken çakılmanız olası, aman dikkat.

RedLynx, sonuçta aynı oyunu 16. kez çıkarmaya çalıştığının farkında, o yüzden yine oyuna ana formülü değiştirmeden ekleyebileceği her şeyi eklemeye çalışmış. Ama dikkat çeken tek yenilik, artık motorun üzerinde ayağa kalkmak, gidonu tutup ayakları arkaya uzatmak gibi artistik hareketler yapabiliyor olmamız. Tabii hiçbir şey bir rampadan fırlayıp havada 15-20 takla atmanın güzelliğine yaklaşamıyor ama "yeni bir şeyler arıyorduysanız, alın işte" demiş RedLynx.

Evolution'dan hatırladığımız multiplayer modu aynen devam ediyor. Arkadaşlarınızla dört kişiye kadar aynı makinede oynama imkanınız var. Fakat ilginçtir, online yarışma fonksiyonu kaldırılmış. Nedendir bilinmez.

Onun dışında her şey şişirme kalıyor. Karakterinizi ve motorunuzu geliştirmeniz için seçenekler var. Ama sadece görsel. Bir hikâye var gibi ama kimin umurunda?

Fusion hakkında yazılıp çizilebilecek fazla bir şey yok. RedLynx, anneannem gibi, aynı yemeği kaç kere yeniden ısıtıp önünüze koyabileceğinin sınırlarını zorluyor. Kendi içinde gayet başarılı bir formülün, 16. yeniden doğuşunu, gerçekten heyecanlı parkurlarda motor sürerek kutlamak isterseniz buyrun.


Kamera, yarış alanınıza göre ufak değişiklikler gösteriyor, böylece oyunun heyecanı artıyor kimi yerlerde.

MOBİLİNİ DE YAPTILAR

Trials Fusion, firmanın son dönemdeki tek oyunu değil. Trials: Frontier da, şansını mobil platformlarda deneyenlerden.

Sadece iOS ve Android platformlarında olan oyun yine Fusion gibi ortalamayı pek geçemiyor. Ama eğlencelik bir şeyler istiyor, otobüste ya da metroda denemek istiyorsanız bakabilirsiniz. Düşündüm de, hiç bakmayınen iyisi.



- Yıllardır başarıyla devam eden mekanik
- Heyecanlı haritalar



- Yıllardır değişmeyen mekanik
- Online multiplayer kısıtlı



SON KARAR
Bir kusuru yok ama eskimeye başladığı hissediliyor. Vakit öldürmek için iyi.

Tür: Platform / Yarış **Yapımcı:** RedLynx **Yayıncı:** Ubisoft **Fiyat:** 36TL (Playstore), 20$ (PSN / Steam / Live) **Dahası için:** www.redlynx.com/games/trials-fusion

pc ps4

SESSİZ ŞARKICI VE SUSMAYAN KILIÇ -Eren Okka

Transistor

Adamın karnına iri yarı bir cisim saplanmış. Kılıca benziyor. Yanı başında dikilen kızıl saçlı kadın ona doğru eğilirken adamın cansız bedeninden bir ses yükseliyor: "Çek hadi!" Zar zor da olsa çekiyor kadın. Konuştukça aydınlanan kılıç bir kez daha yanıp sönüyor: "İşte, yeniden birlikteyiz."

2008 yılından bu yana yükselişini sürdüren bağımsız oyunlar için zirve noktalarından biri 2011'de çıkan *Bastion* idi. Ufacık bir ekipten oluşan **Supergiant Games**'in bu ilk oyunu anlatım tarzıyla şaşırtmış, görsel dili ve müzikleriyle büyülemişti. Haliyle, aynı ekibin elinden çıkan ve duyurulduğu günden beri merakla beklediğim *Transistor*'ın başına yüksek beklentilerle oturdum.

Öykü bakımından aralarında bir bağ olmasa da *Bastion*'a benzer şekilde, az yukarıda tarif edildiği gibi başlıyor *Transistor*. Güzeller güzeli Cloudbank şehri bir nedenden ötürü terk edilmiş. Etrafta duyulan tek konuşma sesi oyunla aynı adı taşıyan kılıcın içinden geliyor. Ana karakterimiz olan kızıl saçlı Red ise suskunluğunu bozmuyor. Konuşmuyor, konuşamıyor. Bir şarkıcı için sesini kaybetmekten daha acı bir şey düşünebiliyor musunuz?

Öykünün detaylarına girip oynarken alacağınız keyfi kaçırmak istemiyorum, zira *Transistor* da bu konuda hassas davranıyor. Kılıcın içinden gelen ses, oyun dünyasındaki ayrıntılarla birlikte kendini yavaş yavaş içinize işliyor. Ve nihayet dönüp dolaşıp yolun sonuna vardığınızda...

Oyna()

Transistor, özünde bilim-kurgu temalı bir aksiyon – rol yapma oyunu. Vaktinizin büyük bir kısmını, toplu halde The Process olarak anılan robot benzeri düşmanlarla mücadele ederek geçiriyorsunuz.

Elinizdeki kılıcın tek özelliği konuşması değil. Aslına bakarsanız Transistor tam olarak bir kılıç da değil; bir nevi bilgi işlem cihazı diyebiliriz. Buna bağlı olarak öğrenebildiği özel yetenekler de yazılım dilindeki deyişle birer *fonksiyon*. Siz bu fonksiyonları bir araya getirip Transistor'ı değişik biçimlerde, belleğinin el verdiği ölçüde *programlıyorsunuz*.

KONUŞAN KILIÇ MI OLURMUŞ?

Yakın zamanların fantastik edebiyatını görmezden gelirsek, efsanevi kılıç deyince aklımıza Excalibur, Kusanagi, Zülfikar gibi isimler geliyor. Bunların konuşanı var mı derseniz, var. Fin destanı Kalevala'daki Kullervo'nun kılıcı örnek olarak gösterilebilir. Aslında konuşan kılıç fikri video oyunlarına da yabancı değil. *Baldur's Gate II*'deki Lilarcor, *Devil May Cry 3*'deki Agni & Rudra, *Dust: An Elysian Tail*'deki Ahrah, Legend of *Zelda: Skyward Sword*'daki Fi... *Transistor* işi bir adım öteye götürerek konuşan kılıcı oyunun merkezine, hatta ismine taşıyor. Unutmadan, eğer oyunu PS4'te oynarsanız Transistor'ın konuşmalarını kontrol cihazındaki hoparlörden duymak gibi bir seçeneğiniz var. Bence çok hoş ve yerinde bir detay olmuş.

Oyunda toplam on altı adet yetenek var, fakat yapabileceğiniz seçimlerin haddi hesabı yok. Her bir yetenek tek başına aktif ya da pasif halde kullanılabildiği gibi, bir başka yeteneği geliştirmeye de yarayabiliyor. A ve B olmak üzere iki yeteneğiniz var diyelim. Sadece bu iki yetenek için bile A (aktif), A (pasif), B (aktif), B (pasif), AB ve BA olmak üzere altı seçim şansınız var. Evet, A'yı B'ye eklemek ile B'yı A'ya eklemek farklı sonuçlar doğuruyor. Toplam on altı yetenek var demiş miydim? Peki ya oyunun ilerleyen aşamalarında üçlü birleşimler de yapabileceğinizi söylesem?

Oyunun kanımca en çok merak uyandıran yanı, bu yeteneklerden farklı birleşimler kurup denemek. Üstelik her yetenek ya da fonksiyon esasında Cloudbank'te yaşamış bir insanı temsil ediyor. Siz bu yetenekleri kullandıkça karakterlerin öyküleri açılıyor ve oyun dünyasına dair ipuçları sunuluyor.

Zorla()

Transistor'da *Bastion* ve benzeri oyunlardan farklı olarak savaş anında dilerseniz zamanı durdurabiliyorsunuz. Bu aşamada Red'in savaş alanında nereye gideceğini, hangi yetenekleri hangi sırayla kimler üzerinde kullanacağını seçiyorsunuz. Sıranızı savdığınız an Red göz açıp kapayıncaya dek hepsini yerine getiriyor. Process'in sayıca üstünlüğü ve bulunduğunuz konumun her daim önem taşıması (örneğin düşmanlara ar-


"Halen tek parça halindesin ve başka hiçbir şeyin önemi yok."


Düşman çeşidi bir elin parmaklarını geçmiyor, ama oyun ilerledikçe her birinin güçlendirilmiş haliyle karşılaşıyorsunuz.

kadan saldırdığınızda ek hasar veriyorsunuz) nedeniyle bunu sürekli kullanmanız gerekecek. Savaşları gerçek zamanlı da oynayabiliyorsunuz, ama bu nadiren daha avantajlı.

Oyunda bildiğimiz anlamda bir zorluk seviyesi seçimi yok, onun yerine Limiter denilen handikaplar var. Bunlardan ne kadar fazlasını etkinleştirirseniz savaşlardan o kadar fazla deneyim kazanıyorsunuz, fakat aynı oranda dikkatli oynamanız gerekiyor. Öte yandan savaş esnasında canınız sıfırlandığında hemen ölmüyorsunuz. Onun yerine savaş öncesi seçmiş olduğunuz yetenekler teker teker kayboluyor ve sizi savaşın geri kalanında güçsüz kılıyor. Eğer savaşı öyle ya da böyle kazanırsanız, oyun kayıt noktalarını ziyaret ettikçe bu yetenekleri tekrar kullanılabilir hale getirmeniz mümkün.

Hatırlarsanız *Bastion*'da geliştirilebilir binaların bulunduğu özel bir bölge vardı. *Transistor*'daki dengi, şehirdeki "arka kapılar" aracılığıyla erişilen ufak bir tropik ada. İçeriği pek zengin değil ama en azından sektirebildiğiniz bir plaj topu, uzanıp dinlenebildiğiniz bir hamağı var. Şehrin iç karartıcı havasından kısa süreliğine uzaklaşıp bir nefes almanızı sağlıyor. Esas özelliğiyse oyun ilerledikçe açılan kapıların ardında sizi bekleyen zorlu görevler ki savaş sisteminin asıl parladığı yer burası.

Kıyasla()

Transistor bir devam oyunu olmasa da hemen her açıdan Supergiant Games'in önceki eseri *Bastion*'a benziyor; onu sevdiyseniz bunu da illa ki seveceksiniz. Yine de ister istemez bir karşılaştırma yapma gereksinimi duyuyorum.

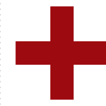
Grafikler kendini aşmış; ara sahneleri belki biraz basit bulabilirsiniz ama oyun genelinde görsel anlamda bariz iyileşme var. Müzikler deseniz yine tek kelimeyle muhteşem ve oyuna büyük değer katıyor. Savaş sistemi tatmin etmenin ötesinde sizi daha fazla oynamaya, hatta bitirdikten sonra tekrarlamaya teşvik ediyor. Arka kapılarda ne kadar vakit geçirdiğinize, Limiter kullanıp oynanışı ne denli zorlaştırdığınıza göre 6-10 saat arası sürüyor *Transistor*. Bir kez bitirdikten sonra açılan Recursion (bir nevi New Game+) modunda karakter gelişiminizi koruyarak daha güçlü düşmanlara karşı tekrar oynayabiliyorsunuz.

Transistor teknik anlamda *Bastion*'dan daha iyi bir yapım, lakin oyun dünyasının sunumu söz konusu olduğunda ufak bir hayal kırıklığı yaratıyor. Kasten üstü kapalı bir anlatımı tercih eden, kendini tümüyle açık etmeyen oyun, son anlarına dek sırlarını saklama uğraşında. Lakin bitirdikten sonra dahi bir şeylerin eksik kaldığını hissediyorsunuz. Hele ki oyun içi haberleri, karakter öykülerini ya da genel olarak uzun metinleri okumak gibi bir huyunuz yoksa oyunun sonuna ulaştığınızda hoşnutsuzluğunuz iyice büyüyebilir; ne yapın ne edin okuyun hepsini. Sığ bir öykü değil anlatılan, ama yaratılan dünya bu denli ilgi çekiciyken daha fazlasını hak ettiğini düşünmeden edemiyorum. Belki de sadece daha önce *Bastion*'ı oynamış olmanın laneti bu; bünyede aynı etkiyi yaratmıyor işte.

Hava durumunun halk tarafından oylanarak seçildiği bir şehir, kapıların altında yazan ilginç veriler, Red'in Transistor'la *konuşma* şekli, onu peşinden sürüklerken yerden çıkan kıvılcımlar, arka planda çalan müziğe mırıldanarak eşlik etmenizi sağlayan ayrı bir tuşun olması... *Transistor*'daki detaylar insanın içini ısıtır cinsten. Oynadığınız takdirde yıllar sonra dahi şefkatle hatırlayacağınız, fakat öyküsünden ziyade tarzı ve oynanışıyla aklınızda kalan bir yapım olacak.


Red, duvardaki kendi posterine bakıp iç geçiriyor.

TRANSISTOR BİR DEVAM OYUNU OLMASA DA HEMEN HER AÇIDAN BASTİON'A BENZİYOR. ONU SEVDİYSENİZ BUNU DA İLLA Kİ SEVECEKSİNİZ.



- Oynanışı çok keyifli
- Görsel dili harika
- Müzikler... Hep o müzikler



- Oyun dünyasının sunumu biraz zayıf
- Ufak tefek bug'lar var

8+

SON KARAR
Bekleneni veriyor, ama daha iyi olabilirdi de dedirtiyor.

- **Tür:** Aksiyon-RYO
- **Yapım:** Supergiant Games
- **Dağıtım:** Supergiant Games
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 20$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** supergiantgames.com

inceleme

fazla uzaklaşmış olamaz!

pc ps4 one

The Elder Scrolls Online

İlerleyen günlerde Tamriel'in üstüne kara bulutlar çöktü

-Tuğbek Ölek

TESO için eklentiler

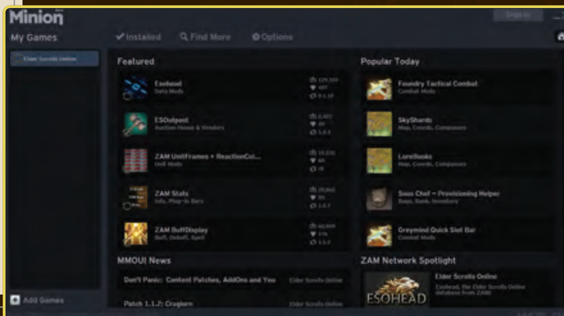
Yazıda bahsettiğim gibi add-on'lar olmadan TESO oynanmıyor. Ama neyse ki topluluk bugüne dek her derde deva onlarca eklenti hazırladı. Üstelik Minion isimli küçük yazılım sayesinde bunları bulmak, kurmak ve güncel tutmak çok basit. Öncelikle minion.mmoui.com adresine girip Minion'ı indirip kurun. TESO'yu listenize aldıktan sonra hem eklentileri kategorilere göre bulup kurabilir hem de kurulu olanları yönetebilirsiniz. Ben kendi kullandıklarımın bir listesini vereyim, size de tavsiye ederim:

- Achievement Tracker
- Advanced Filters
- Alchemist
- Banker
- Batman Store Filter
- Combat Indicator
- Craft Compare
- CraftingXP
- Durameter
- Foundry Tactical Combat
- Group Leader Compass Marker
- Guild Store Search Extended
- Harvest Map
- ins:JunkYard
- Inventory Grid View
- Inventory Item Borders
- Item Saver
- Lootdrop
- MultiCraft
- Potion Maker
- Recipe Book
- Research Assistant
- SkyShards
- Soft Cap Info
- Sous Chef
- Spam Filter
- Spent Skill Points
- Thurisaz Guild Info
- Treasure Maps
- Weapon Charge Alert
- Wykkyd's Framework
- Wykkyd's Outfitter
- Wykkyd's Quest Tracker

Bethseda dünyadaki en iyi oyun geliştiricilerden biri, bunu tartışmaya gerek yok. Peki, sizce online oyun yapmaktan ne kadar anlıyorlar? Bence şu klavyemin üzerindeki toz zerreleri kadar ancak. Oyunda 40. seviyeye kadar geldim ve oyunu nasıl buldun diyenlere şunu söylüyorum: Skandal, skandal, skandal.

Konuşurken kendi kendimi yankılama merakım yoktur, oyunda gördüğüm üç skandal var gerçekten. Birincisi hangi ülkeden geliyor olursa olsun, betaya katılmış tüm oyuncuların Amerika sunucusuna atılmış olması. OGZ tayfasından 8 editör başladık oyuna ve iki gün sonra fark ettik ki betaya katılanlar bir sunucuda, katılmayanlar diğer bir sunucuda. Ben oyuna kayıt olurken Türkiye demişim sana, beni niçin o tarafa atıyorsun kardeşim! Peki, bu adamlar nasıl bir araya gelecek? İki gündür deli gibi oynadığımız karakterleri yakacağız, oyunun 30GB'lık istemcisini baştan indirip kuracağız. Yuh!

Buna katlandık oyuna girdik. Bir araya geldik, ikinci skandal peydah oldu. O da ne! Herkesin seviyeleri farklı olduğu için kimse birbirini göremiyor. Ben bitirdiğim bir görevi düşük seviye bir arkadaşımla tekrar yapamıyorum. Sırf kardeşlerime yardımım olsun diye iki üç tane iyileştirme yeteneği almışım. Noyan çağırdı bir görevin sonundaki elit yaratığa el at diye. Adamın odasına girince birbirimizi göremeyeye başlıyoruz. Önce bug falan sandık uğraştık epey. Yok, ben o görevi yapıp o adamı öldürdüm ya, sunucunun farklı katmanlarına atıyor bizi o odaya girince. Bu yüzden hep birlikte PvE yapmak büyük bir yalan oldu, kardeşliğimiz, oyuna duyduğumuz heyecan kırıldı.



Sen o oyunu sil, bi daha kur

Aradan biraz zaman geçti, oyunun dosyaları dağılmaya başladı bu sefer de. "Corrupt data" diye oyundan atmalar, haritada üzerinde sadece "Missing" yazan kırmızı kutular, açılmayan, kendini tamir edemeyen Launcher. Neyse ki oyun dosyalarını yedeklemiştim, sorun oldukça baştan kopyalıyorum. 30GB kopyalama da az sürmüyor hani. Sonunda oyunun ilk büyük yaması gelince yedek de çalışmaz oldu. Baştan indir bütün dosyaları. Döverim seni Bethesda! Bir oyuna 100GB kota harcanır mı be! Kendini tamir edemeyen, sunucu değiştirince içerideki üç beş dosyayı düzeltemeyen online oyun mu olur?

Oyundaki bir sürü hatanın hâlâ düzeltilememiş olmasına girmiyorum bile. Aylar geçti, betada herkesin en çok yakındığı pusulanın bozulması sorununu daha çözemediler. Kalabalık PvP'de latency sorunu halen sürüyor. Oyunun ilk haftasında destek birimine başvurdum, sizi bir saate arayacağız dediler, o günden beri bekliyorum ki arasınlar. Kısacası oyunun kendisinin iyi ya da kötü olması bir yana, Bethesda online bir oyunda asla yapılamaması gereken en büyük hataları yapıyor maalesef.

Tamriel'in gözü yaşlı ozanları

Peki, içimdekileri döktüm rahatladım. Bütün editör ekibi sıfırdan bir DVO'ya başlayıp hep birlikte oynayalım diye



Hep bahsettiğim, Imperial Ed. artısı olan at. Yardımı çok.

bir hayalimiz vardı, resmen üzerine limon sıktı Bethesda. Peki, oyun nasıl ilerliyor? Size beta izlenimlerimizi ve ilk incelememizi sunduğumuzda oyunu yaklaşık 20. seviyeye kadar oynamıştık. Bu ilk izlenimlerimiz de oldukça iyiydi. Sonrasında hayat var mı? Bir 20 seviye sonra da oyun halen güzel mi?

Yazının bu kısmını bağrı yanık bir ozan sesiyle ve ağır bir besteye uydurarak okuyun lütfen.

Nord elinde gezen garip bir kuşum.
Anam babam uzak kalmış yorgunum.
Sabah akşam loot almaya koşmuşum.

Hayat bana dar geliyor dostlarım.
Elli olamadı lanet levelım.

Bu diyarda kime gitsem hayalet
Hep aynı diyalog el merhamet
İnan valla aramıyom mazaret

Patatesten baskı yapmış Bethesdam
300 quest olmuş insaf et be adam!

Oyunun ilk iki haritası ve 20 seviyesinde sevdiğimiz ne varsa, sonraki 20 seviyesinde tekrar ede ede baydırdı beni. Hele o çok methettiğimiz ince düşünülmüş tek tek yazılmış görevler... Bethseda'nın görev yazarları her fraksiyon için ilk 100'er görevi yazdıktan sonra baymış, aynı şeyleri evirmiş çevirmiş bir daha önümüze koymuş. Arkadaşını ya da ailesini kaybetmiş adam, geçmiş hesabını kapamaya çalışan hayalet, ayin için malzeme isteyen şaman, öncü birliklerinden haber alamayan komutan, vesaire vesaire. Aynı şeyler tekrar tekrar geliyor. Artık 5 seviyede bir gelen ana görev ve 10 seviyede bir gelen lonca görevleriyle, her haritanın asıl görevi hariç hiçbir diyalogu okumuyorum. Bas bas geç, nasıl olsa hepsi aynı şeyi isteyecek. Toplasak şu ana kadar yaptığım 300 görevin bir 50 tanesi dişe dokunmuştur, hikâyesi sarmıştır.

Varsa yoksa PvP

Oyunda ilk günden beri en sevdiğim şey PvP. Seviye atlamaya pek faydası olmasa da, nasıl zevkini çıkaracağınızı bilirseniz tadına doyum olmuyor. Öncelikle bir gruba dâhil değilseniz hiçbir şey anlamıyor, hiçbir şey yapamıyorsunuz. Saçma sapan bir gruba girerseniz işler daha da beter oluyor, kafası kesik tavuklar gibi koşturuyorsunuz ortalıkta ancak. Ya da grubunuz bir iki grupla birlikte zergling yapıyorsa, yani güruh halinde harita turlayıp önüne geleni alarak ilerliyorsa bu da sıkıcı oluyor. Ben bu yüzden ilk günden beri akıllı işler yapan, gerilla hareketlerine kalkışan, sağlam savunmalar çıkaran bir grubum oldu mu hemen grup liderini arkadaş listeme ekliyorum. Şimdi bakıyorum onlardan



PvP'de olan varsa hemen yanlarına girip keyfime bakıyorum. Baktım ki ortalıkta hiçbiri yok, vaktimi ve sinirimi boşa harcamıyorum.


Başlarda gezip tozduğum, ilginç gelen yerler artık sıkıcı ve monoton alanlar benim için.

Ayrıca oyunun önemli bir sorunu, keyif almak ve biraz olsun hızlı ilerleyebilmek için mutlaka add-on'lara ihtiyacınız olması. Başka oyunlarda add-on artı bir özelliktir, burada zaruret. Oyunun arayüzü başta basit ve kullanışlı geliyor ama ilerledikçe ne kadar yetersiz olduğunu ve çok basit işleri yapabilmek için ne kadar çok vaktinizi boşa harcadığınızı fark ediyorsunuz. Mesela gereksiz bir dolu loot'u toparlamak, bunları satmak veya araştırma ve hammadde için kullanmak. Minimap olmadığı için haritaya gire çıka yol bulmaya çalışmak. Yeteneklerinizi ve ekipmanınızı düzenlemek. Üretim yaparken neyi nasıl üreteceğinizi, ne yaparsanız üretim yeteneklerinizin daha hızlı geliştiğini hesaplamak. Add-on kullanmıyorsanız oyun çok daha yavaş, çok daha sıkıcı hale geliyor.

Kısacası TESO'da yirminci seviyeden sonra işler yavanlaşmaya başlıyor, oyunun teknik sorunları yakanızı bırakmıyor. Ama bunu hayal kırıklığına dönmüş pek çok DVO'daki üst seviyeler için içerik bulamama sorunu olarak düşünmeyin. Oyunda ve özellikle de PvP'de yapabileceğiniz çok şey var. Ama ilerledikçe oyunun PvE kısmı çok yavanlaşıyor. Ayrıca oyunun bütününden ve PvP'sinden zevk almak istiyorsanız biraz ısrarcı ve sabırlı olmalı, ayrıca oyunu daha eğlenceli hale getiren detayları çözmelisiniz.

ODAĞIM PVP OLDUĞU VE PVE DE ÇOĞU YERDE TEKRAR EDER VE YETERSİZ KALDIĞI İÇİN ZAMAN GÖMMEYE EMİN OLMAMAYI ANLIYORUM.



Halbuki ne büyük hayallerle, ne ciddi planlarla başlamıştım bu karakterime.



HALO: SPARTAN ASSAULT

ISPARTA'NIN YÜKSELEN DEĞERİ: HALO DAYI –BERKAN CESUR

PC oyuncusu *Halo* dendi mi önce oyun olanı değil Halo Dayı'yı hatırlıyor. Zaten Microsoft'un PC'cilere *Halo* satmasının tek yolu da genele hitap etmek. Bu sebeple onlar da Batman taktiği kullanarak, "En azından Ispartalıları çekeriz" diye düşünmüşler, ama başarılı olabilecekler mi, tabii ki hayır, çakallar! (Neyse, bu kadar iğrenç espri yeter.)

Halo: Spartan Assault, yeni bir Xbox Halo'su öncesinde, Microsoft'un "Windows Phone'larda oyun eksikliği var, biz çıkaralım!" buluşu. Oyun her ne kadar PC için de yayınlanmış olsa da, tam bir mobil oyun. Klasik Halo deneyimi değil diye yabana atmayın, *Spartan Assault* Halo evrenini başka bir düzlem ve kategoride olsa da yansıtmayı başarıyor. Steam'deki 5$'lık etiketini de düşünürsek, *Halo* hayranları için şahane bir fırsat.


O kadar mobil dedik, belki oyunun mobilde de nasıl gözüktüğünü merak etmişsinizdir.

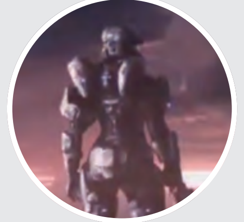


İzometrik bir düzlemde oynanan oyun, bilinen Halo detaylarını doğru bir şekilde kullanıyor. Windows Phone'lar durdu durdu, turnayı gözünden vurdu anlayacağınız. 25 görevden oluşan oyun, bir solukta bitirmelik. Mikro ödeme sistemini kullanan oyun, para işini biraz oyuncunun vicdanına bırakmış gibi. Zira oyunu tek kuruş ödemeden de, ek destek alarak da bitirmek mümkün.

Oyunun en büyük olayı da iOS kullanıcılarını kıskandırması. Neyse, kıskanmayın, Windows Phone kullanıcılarının da iyi bir klozet arkadaşı var artık nihayet. En çok nerede mobil oyun oynadığınızı biliyorum!



pc wp xbox





- Güzel 'mobilleştirme'
- Tür değişse de atmosferden ödün vermeme



- Kısa oluşu
- Platform eksikliği

7+

SON KARAR
Herkes için tadımlık bir Halo!

Tür: Aksiyon **Yapım:** Vanguard Games **Dağıtım:** Microsoft Studios **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 5$
Dahası İçin: www.halowaypoint.com/en-us/games/halospartanassault

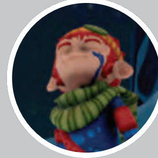
THE LAST THINKER: CITY OF COLORS

SİYAHA BASMA, BEYAZA BASMA, E NEREYE BASALIM? –BERKAN CESUR

Bu ayın oyunlarındaki renk cümbüşü gözlerimi yaktı. Önce *Wildstar*, sonra *The Last Thinker: City of Colors* derken son haftalarda cıvıl cıvıl grafikli oyunlarla fazla haşır neşir oldum diyebilirim. Zaten adı üstünde *City of Colors*, sahi, ben ne bekliyorum ki?

Bazı oyunlar var ki kimlik bunalımı yüzünden sonsuza kadar "ünsüz" kalıyor. The Last Thinker da bu hatanın kurbanlarından biri. Zira oyun, çocuk oyunu görünümlü bir yetişkin platform oyunu. Ama sıkıntı, çocuk oyunu gibi görünmesinde değil. Unity ile geliştirilen bu oyun, "sıkıntılar"ın olduğu renklerle dolu bir şehirde Koru isimli genç bir çocuğun kontrolünü bizlere veriyor. Yakın dövüş sistemi ve Guild Wars 2'nin "jumping puzzle"ına benzeyen oynanış yapısıyla, kısa süreli bir eğlence The Last Thinker.


Olm, Koru tam böyle gofret reklamı maskotu gibi değil mi?



pc ps4 one



- Grafikler



- Fazla renkliliğin göz yorması
- Oyunun gidişatına hikâye giydirmişler
- Pahalı

6

SON KARAR
Eve gelen misafir çocuğu için oyun yapmışlar.



Oyun baştan sona renklere bulanmış durumda. Şehrin yapısı, karakterler, NPC'ler derken bir bakmışsınız saldırılarınızı bile renkler üzerinden planlıyorsunuz. Grafikler kendi içerisinde iyi diyebilirim ama ne yazık ki fazla renk yüzünden bir süre sonra "motion sickness" kurbanı oluyorsunuz.

Kızınız/oğlunuz/yeğeniniz (bilumum orta boy yakınınız) ile keyifli bir Pazar günü etkinliği olabilir oyun ama daha fazlası değil. Bunca hype'ı ortalama sayılabilecek bir oyun için yapan yapımcı firmayı da ayrıca kutlamak gerekir; adamlar inanmış!

Bana kalırsa bu sıra oyun dünyası epey çeşitliyken 20$'lık fiyat etiketi biraz yüksek. Oyunun konsollara da geleceğini bildiğimiz için PSN Plus kullanıcılarının oyunu çok yakın bir zamanda ücretsiz olarak oynayabileceklerini düşünüyorum. Beklemekten zarar gelmez.

Tür: Platform / Aksiyon **Yapım:** Mimimi Productions **Dağıtım:** Unity Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 20$ **Yaş Sınırı:** 3
Dahası İçin: www.mimimi-productions.de/the-last-tinker/

inceleme erken erişim

pc

ÖZGÜRLÜK BEDAVA DEĞİL -Erim Bilgin

BROFORCE

Oda kim?! BOOOM! Şu da ne?! GÜÜÜM! Lanet olsun general, bir tankları var! DIRŞ! DIRŞ! DIRŞ!!! Bada-bum, kapow, ve diğer tüm alakalı efekleri buraya girebilirsiniz, çünkü yıkarak, dökerek, ÖZGÜRLÜK geliyor! Karşınızda kanı kızmızı-mavi-beyaz akan *BROFORCE*!

Uzun süredir karşıma bu kadar güldüğüm bir oyun çıkmamıştı. Yapımcı **Free Lives Games**'in 2012 yılında Ludum Dare yarışması için iki günde *Rambros* ismiyle yaptığı oyun, şu anda *Hotline Miami* yayıncıları **Devolver Digital**'ın desteğini de almış şekilde yola devam ediyor. Aslında büyük ölçüde "bitmiş" beta sürümüyse Steam üzerinden indirilebiliyor.

Rambros'taki tema aynen korunmuş ve geliştirilmiş durumda. O tema da elbette, "*DEMOKRASİ ADINA HER ŞEYİ YOK ET!*" (Elektro gitar efekti)

Adını küçük harfle yazmanın hakaret sayıldığı *BROFORCE*, daha ilk görüşte ne olduğunu tahmin edebileceğiniz bir oyun. Bir nevi *Metal Slug*'ın *Team America* ile evliliğinden doğmuş bir 2D platform canavarı. Oyunda ilerledikçe açabildiğiniz bro'lar Rambo, Robocop, Neo, Terminator, Conan, Chuck Norris gibi 80'ler ve 90'ların olmazsa olmaz isimleri - ve her ay listeye yenileri ekleniyor! Hepsinin tamamen farklı silahları ve özel yetenekleri var. Umarım birisi bu oyun için Cüneyt Arkın modu da yapar.

Karşınıza çıkan sonsuz sayıda terörist, uzaylı, tank vb. düşmanı demokrasinizle tanıştırmak için elinizin altında sınırsız sayıda roket, alev, el bombası, kılıç, minigun, patlayan hindi gibi silahlar var. Mermi sıkıntısı diye bir şey de olmadığından "*Get some! Get some!*" diye diye ortalığı paramparça ederek, deli dumrul ilerleyebiliyorsunuz. Oyundaki ortamlar tamamen yok edilebiliyor. Ulaşamadığınız bir düşman varsa tek yapmanız gereken ortalığa ateş edip patlatarak kendi yolunuzu açmak. Zaten *Super Meat Boy* misali, bıçağınızı duvarlara saplayıp duvarlardan sekebildiğiniz için, karşınıza çıkabilen pek bir engel de yok.



Ortalığı patlatmadan, yakıp yıkmadan yaşadım diyemezsiniz bir kere!

BROFORCE, tek kişi oynarken de zaten bayağı zevkli, ama adı üstünde, yanınıza birkaç BRO almadan, gerçek Amerikan yıkım deneyimini yaşamanız zor. Kaotik bir şekilde, her yöne ateş eden, tırmanan, bıçaklayan, yok eden dört kişiye kadar aynı anda oynamak mümkün. Multiplayer için yarışma, deathmatch gibi birkaç değişik oyun modu da var. Yan yana oturup tek klavyede iki kişi olarak da oynayabiliyorsunuz. *BROFORCE*'u gerçek bir BRO ile oynamamak için hiçbir bahaneniz yok!

Ta Ta Ta TA TAA TAAAA!!!!

Konu mu? Ne konusu? Nükleer patlamalarımın sesinden sizi duyamıyorum! Bir dakika! Şuradaki adam düşmanımız mı? Kimin umrunda ya! Cehennemde görüşürüz pislik! GÜÜM! *BROFORCE*'da mantık aramadığınız sürece iyi vakit geçireceğinizi garanti edebilirim. Oyunun, medyadaki "epik patlamalara sırtını dönüp ağır ağır yürüyen, kaslarından damarlar fışkıran Amerikan kahramanı" klişesine takıldığı bariz, ama hiç öyle siyasi mesajlı, eleştirmeli falan bir şeyler beklemeyin. *BROFORCE* kafanızı bu tür şeylerle yormanızı istemiyor. Gülün ve sinir atın ona yeter. Metal Slug'dan beri böyle eğlenceli bir "run&gun" oynamamıştım. Arkaya da favori metal müziğinizi koyup arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız acayip keyifli oluyor.

Arkaya kendi müziğinizi koyun dedim, çünkü oyundakiler şu an yetersiz. Bazı anlarda hiç müzik çalmıyor bile. Şöyle güzel, abartılı birkaç speed metal parçası veya Team America'nın "America, F**k Yeah" şarkısı gibi bir şeyler olsa güzel olurdu. Developer Digital gibi müzikten anlayan bir ekiple çalışıyorsanız, oyununuz için efsane bir soundtrack oluşturmak zorundasınız. Bunun şimdilik beta sürümüne has bir problem olduğunu varsayıp oyunun son halinde düzeltileceğini umuyorum.

Bunun dışında sanırım bir şikayette bulunamayacağım... Eğer arkadaşlarınızla beraber biraz kafa dağıtacak, gülüp eğlenmelik bir oyun arıyorsanız, *BROFORCE*'u şiddetle tavsiye ediyorum. Roket atarlı, lazerli, taramalı tüfekli bir şiddetle. Hiç olmadı ücretsiz alpha sürümünü mutlaka bir oynayın deyip, ortalık patlarken helikopterime atlayıp gidiyorum. Hasta la vista, bebeğim.

DAHA DA UCUZ: BEDAVA

Broforce'un 15 dolarlık erken erişim fiyatı, şu anki içeriğiyle kıyaslandığında gözünüze fazla mı geldi? O halde oyunun kendi sitesine (www.broforce.com) girin ve tümüyle ücretsiz olan alpha sürümünü oynayın. Evet, 2-3 saatte her bir şeyini göreceğiniz betaya göre onun içeriği daha da az olacak ama fiyat/performans değeri bir anda 100'e falan çıkıyor. Ben yine de sürekli güncellenen betayı öneririm, düzeltecek pek bir hatası kalmadığından, oyuna yeni Bro'lar geldikçe insan bir mutlu oluyor.



- Konseptin işlenişi
- Karakter kadrosu
- Yıkıma doyuran aksiyon hissi

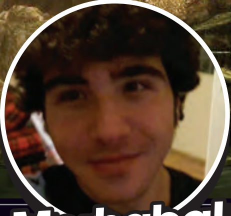


- Müzikler yetersiz, Speed Metal şart



SON KARAR
Beta dediğine bakmayın, BROFORCE olmuş bitmiş, yalamış yutmuş.

Tür: Shoot 'em Up **Yapım:** Free Lives Games **Dağıtım:** Developer Digital **Kutulu Fiyatı:** ? **Dijital İndirme:** 15$ **Yaş Sınırı:** -
Dahası İçin: www.broforcegame.com



Merhaba!

Kurallara uymak bazen can sıkar. Hepimiz arada bir bazı kuralları çiğneriz. Fakat hiç kuralları değiştirmeyi denediniz mi?

Modlardan bahsediyorum.

Devasa patlamalara ve epik savaşlara bakarken unutmak kolay ama, oynadığımız oyunlar aslında sadece verilerden oluşuyor. Ve bu veriler değiştirilebilir. Ateş buzdan sıcak, yerçekimi bu kadar kısıtlayıcı olmak zorunda mı? Uçmak istemez miydiniz? Solungaçlar çıkarıp yüzmek? Yerçekiminin kuvvetini ayarlayan değeri bulursanız, onu değiştirebilirsiniz. Günleri uzatabilir, zamanı yavaşlatabilirsiniz. Gereken tek şey kurallarda birkaç küçük değişiklik.

Burada oyuncuyla yapımcı arasındaki farkların belirsizleştiği boyutu ele alacağız. Oyunların oyuncular tarafından, oyuncular için hazırlandığı arafta dolaşacağız. Radarıma takılan modları burada sizlerle paylaşacak, oyuna neler katabileceğinden bahsedeceğim. Sevdiğiniz oyunlardan artık daha fazlasını elde etmenin zamanı geldi. Hazırsanız başlıyoruz, dosyalarınızı değiştirmeden önce yedeklemeyi unutmayın!
–Erim Bilgin

MOD 101: EN SEVDİKLERİMİZ

Bazı oyunlar var ki, ne zaman sıkılıp "şunun için yeni bir mod çıkmış mı bakayım" deseniz, o oyun için yeni modlar bulabilirsiniz. Video oyunu tarihinin, modculardan en çok ilgi görmüş oyunlarından birkaçıyla başlamak istiyoruz yeni bölümümüze. İleriki aylarda bu listeye eklemeler yapacağım.

Elder Scrolls oyunları

Mod camiasının aradığı her şey *Morrowind*'de vardı: Kolay değiştirilen sistemler, çizgisel olmayan bir tasarım ve sınırsız özgürlük. *Morrowind*'den sonraki *TES* oyunları da abilerinin bu özelliğinden az nasiplenmedi. O kadar ki, *Skyrim* çıktığında ve bir sürü bug ile karşılaşıldığında, oyuncular arasında "Bethesda artık adam akıllı testing yapmıyor, hataları düzeltmesi için mod camiasına güveniyor" söylentileri başlamıştı. Özgür oyun tasarım adına, birkaç bug'a göz yumabiliriz bence.

Örnekler: Morrowind Rebirth, Frostfall (Skyrim), Skywind (Skyrim içinde Morrowind!)

Half-Life



Fazla konuşmayıp *Counter-Strike* veya *Team Fortress* deyip geçsem bile yeter. *Half-Life*'ın *Quake*'ten modifiye edilmiş motoru o kadar kullanıcı dostu bir sistemdi ki, küçüklüğümde ben bile birkaç küçük mod yapmayı başarmıştım. Valve, oyuncuların oyunla daha derin düzeylerde oynamasını istiyor ve modları teşvik ediyor. İnternette Source motorunda çalışan birkaç fan işi *Episode 3* modu bile bulmak mümkün.

Örnekler: Garry's Mod, Black Mesa, Cry of Fear

Deus Ex



Birçok kaynak tarafından "tarihin en iyi PC oyunu" seçilmiş olan bu 2001 yapımı cyberpunk şaheseri, aklı hayali durduracak seviyede kompleks seçenekler sunan özgür bir oyun tasarımı sunuyor. Senaryodan oyun mekaniklerine, müziklerden animasyonlara, oyun dengesinden ek bölümlere kadar hayal edebileceğiniz her şeyi değiştiren modları var *Deus Ex*'in. Bu oyunda beğenmediğiniz bir şeye rastlarsanız, Google'da hakkında biraz araştırma yapmanız, genelde o sorunu çözen bir mod bulmanıza yetiyor. Ama maalesef hâlâ portakallı gazoz isteyince, limonlu vermeyen gazoz makinesi yapabilen bir mod çıkmadı. Üzgünüz Gunther.

Örnekler: New Vision, Shifter, The Nameless Mod

Bu ay yazdığım modları kesinlikle denemenizi öneriyorum. Eğer *Skyrim*'i sevdiyseniz, oyuna survival elementleri katan *Frostfall*'u denemelisiniz! *Deus Ex*'in grafikleri eskimiş olabilir, ve tabii önemli olan iç güzellik ama, *New Vision* modu ile aşkınızı tazelemekten de zarar gelmez. Modlar, oyun dünyanızı özgür bırakmak demek, o yüzden deneyler yapın! Büyük stüdyoların sizin için seçtiği sınırlı deneyimleri aşıp oyun dünyasının yeraltında kaçamak turlar atın. İnternette favori oyunlarınızın modlarını arayın. Eğer siz güzel bir mod yaparsanız, haber verin, dergide yayınlayalım.

MOD GÜNLÜKLERİ

S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat Mod: Misery

[BÖLÜM 1: ÇÖPLÜĞE HOŞ GELDİN]

Oyun başlarken renksiz, çamurlu ve paslı bir dünyaya gözlerimi açıyorum. Yağmur yağıyor. Dünyanın unuttuğu boş bir yerdeyim. Yağmurda yürümek güzeldir, ama ıslandıkça karakterim daha hızlı acıkıp, yorulacak. Kara toprak ölüm kokuyor. Arkamda bir hırıltı duyup hızla dönüyorum; hiçbirşey görünmüyor. Buradan uzaklaşmalıyım.

Başlangıç için tek silahım dandik bir bıçak. Harika. Hırıltı bir daha duyuluyor. Hızlı adımlarla toprak araziyi geçip, parçalanmış asfalta çıkıyorum. Etrafım otlarla kaplı olmayınca görüş daha iyi. Uzakta küçük bir yapı var.

Oraya gelince görüyorum ki "yapı" dediğim şey iki beton duvar ve bir metal plakadan oluşan, adeta taş devrinden kalma bir kabincik. Misery koşulları için bu şey bir sığınak değil, ancak bir şemsiye. Ama bir sonraki adımımı düşünürken gözlerden ve yağmurdan uzak durabilirim burada.

Çok şükür bir haritam var. Buranın kuzeyinde bir tür terk edilmiş fabrika gösteriyor. İlk hedefim orası olsun. Silah, yiyecek, ve yatacak güvenli bir yer bulmalıyım. Karakterim üşüttüğünü gösteriyor. Çantama bakıyorum, orada bazı haplar görmüştüm. Hapların uzun prospektüsleri var. Bir tanesi "antibiyotik" diyor. Doktor değilim ama şimdilik bunu alacağım. Hırıltıyı tekrar duyuyorum, bu sefer daha yakın. Gitme zamanı.

Devam edecek...



Notu 8+

SAAT BAŞI YENİ BİR PSİKOPAT -SİNAN AKKOL

OUTLAST WHISTLEBLOWER

Geçen yılın sonlarında bizi dehşetten dehşete fırlatmıştı *Outlast*. *Assassin's Creed*'i yapan ekipten kopan ufak bir grubun yaptığı bu oyun "Ben oyundan korkmam yea!" diyen Pozan'ları bile alt-üst etmişti. Şimdiyse o Pozan'lara sesleniyorum: "Outlast'ten rahatsız olduysan, *Whistleblower*'dan köşe bucak kaç... Kaç Pozan, kaç!"

İyi bir DLC'nin, zaten bitmiş bir hikâyenin ortasına eklenen bir parçadan ibaret olmaması gerektiğini söylüyorum hep. *Whistleblower* bu konuda ders olabilecek kadar doğru bir yerden giriyor konuya. İlk oyunda bize Murkoff şirketiyle ilgili çirkin durumları haber veren bir çalışan vardı ya, hani oyunun başında mailini okuduğumuz. *Whistleblower* işte bu "ispiyoncunun" hikâyesi. İlk oyundan hemen önce başlayan hikâye ilk oyunu da kapsayıp biraz sonrasında bitiyor.

Ama (çok büyük bir AMA) şunu belirtmem gerek: *Whistleblower* **+18** içeriğin dibine vurmuş. Öyle ki, bu oyundaki sahnelerin onda biri çok bilinen bir oyunda olsaydı, medya o oyunun tüm kopyalarını yakar ve yapımcı firmayı yerin yedi kat dibine sokardı. Nispeten az bilinen bir oyun olduğu için *Outlast Whistleblower* inanamayacağınız derecede şiddet ve cinsellik içeren sahneler içermesine rağmen pek konuşulmayacak.

Ama bizim uyarmamız lazım: *Outlast Whistleblower* tahmin edemeyeceğiniz kadar rahatsız edici sahneler içeriyor. 18 yaşından küçükseniz bu oyunun yanından geçemeyin. Eğer büyükseniz de çok ama çok rahatsız olmaya hazır olun.

Gelelim sadede: *Whistleblower* çok iyi bir bir DLC. Hikâyeyi çok güzel tamamlıyor ve ikinci oyuna da muhteşem kapılar açıyor. Oynanış olarak ana oyundan tek farkı, sizi kovalayan onlarca isimsiz psikopat yerine, bulunduğunuz her bir alanda bir tane über manyak bulunması. Hepsinin de bir teması ve hikâyesi olan bu psikopatların davranışları ve sizi ararken kendi kendilerine yaptıkları konuşmalar ilk oyunda olmayan bir karakter katmış oyuna.

Hikâye haricindeyse *Outlast*'ten bir farkı yok. Korkunç şekillerde ölmemek için tek şansınız kaçmak. Grafikler muhteşem ve 3 saatin üzerindeki oynanışıyla uzunluğu da gayet tatmin edici (daha fazlasına dayanabilir miydim, bilmiyorum). *Outlast*'i sevdiyseniz mutlaka oynayın ama korku değil, kan ve kabus dolu sahnelere hazır olun.

Fiyatı: 9$

YAZIN BOYNUNUZA DOKUNAN BUZ KALIBI GİBİ -SARP KÜRKCÜ

BATMAN ARKHAM ORIGINS COLD, COLD HEART

Notu 7

Batman: Arkham Origins'le yıldızımın barışmadığını artık Sağır Sultan bile duydu. Parçaları kabul edilebilir olsa da, bütün olarak yetersiz bulduğum bir oyundu. O nedenle bu DLC karşıma çıkınca biraz burun kıvırdım demesem yalan olur. Ama aslında benim aradığım kıvam buymuş, teşekkürler WB. Interactive.

Arkham Origins'in sonuyla neredeyse aynı anlarda geçiyor *Cold, Cold Heart*. Adından anlayacağınız üzere Victor Fries, yani Mr. Freeze temalı. Daha önce *Arkham City*'de (ama zaman çizgisinde daha sonra) yüzünü bize gösteren Victor, bu sefer Batman'le nasıl tanıştığını gösteriyor. Ferris Boyle'un insaniyet ödülü alırken Mr. Freeze tarafından kaçırılmasıyla başlayan hikâyemiz, tatmin edici bir son buluyor.

Süre olarak (etrafta biraz aylaklığı da sayarsanız) 3,5 saatte bitirilebilecek bir DLC bu. Bir kere güçlüsünüz, tüm geliştirmeleriniz yanınızda. Oyunun yarısından sonra zor koşullar için hazırlanan XE Suit'i de alıyorsunuz, ısıl eldivenler ve Batarang'iniz oluyor. Bunları da dövüşlerde kullanıyorsunuz.

DLC'nin kurgusu güzel, derli toplu. Oyuna eklenen ve hikâyenin geçtiği haritalara özenilmiş. Dokusundan modeline bunu anlıyorsunuz. Bug yine var, alıştık artık. Ama biraz uğraşınca şimdilik çözüm bulabiliyorsunuz (Gothcorp'ta balkona tırmanamayınca, camekanın üstüne inip oradan tırmanmaya çalışın, anlayacaksınız ne olduğunu).

Tek bir boss dövüşü olan, ama birden çok fazla bunu az çok doyurucu yapan Cold, Cold Heart fiyatıyla da gülümsetiyor. Arkham Knight gelene kadar derli toplu bir hikâye parçası istiyorsanız, bu DLC işinizi fazlasıyla görecektir. **-Sarp**

Fiyatı: 24 TL

TAMAM, BİR OYUN DAHA, BU SON, SÖZ! -Noyan Akatlı

CONTAGION



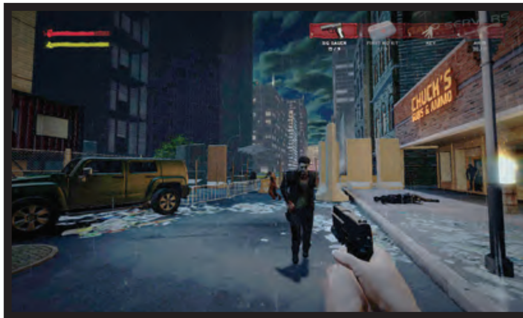
Noyan the Geç Kalan

Bu ayki geç kalmış oyunumuzu Çağlar Yapıcı önerdi, teşekkür ve selamlar kendisine. Arkadaşlar, bu ay mesaj gönderip oyun önerisinde bulunan okuyuculardan birine, çekilişle Europa Universalis 4 oyun şifresi hediye ediyorum. Dergi sayfalarında incelemediğimiz oyun yazısı istekleriniz için **noyan@oyungezer.com.tr**'ye iletilerinizi beklerim, gecikmeden görüşmek üzere.

Left For Dead – 228, *Left For Dead 2* – 148, *State of Decay* – 68, *DayZ* – 9, *Dead Island* – 3, *The Walking Dead* – 3... Son üç dört yıldır oyuncu camiasının gündeminde olan bu yapımları tanıdığınızı, yanlarındaki sayıların benim için ne anlama geldiğini tahmin ettiğinizi varsayıyorum. Farklı bir açıklamaya geçeyim sevgili okur; yazı içinde bir oyun deneyeceğim ve yukarıda saydığım yapımlar ile Contagion'un da dahil olduğu furyanın "esas çocuk"ları olan arkadaşların, artık Türkçeleşmeye başlamış beş harfli isimlerinden hiç bahsetmeden bitireceğim bu ayki sohbetimizi.

Bilincini, insana ait tüm meziyetlerini kaybetmiş, yalpalayarak yürüyen, kan revan içinde, sokakta görsek korkudan gerçek anlamda kanımızı donduracak, oyunlarda kafalarına bol bol vurduğumuz bu arkadaşlara "Yürüyenler" diyelim kısaca. The Walking Dead izlediğimi çok belli ettim galiba...

"Hadi ama, bu ayki geç kalmış oyunumuzdan söz et" diyor dergiyi haziranın ilk günleri bekleyecek sabırsız tarafım. Çok boyutlu düşünüp, imaları, göndermeleri, alt metni görebilen tarafım ise Contagion yazısının ilk satırdan beri başlamış olduğunu hatırlatıyor meraklı okuyucuya. Tıpkı ilk satırda sıraladığım örneklerdeki gibi; felâket sonrası bir ortamda bulaşıcı korkunç afetten etkilenmeden ayakta kalabilen bir avuç insandan birini canlandırıyoruz Contagion'da. İlk satırdaki örneklerden farkları ise; mermi sayısının Taklamakan çölündeki su damlaları kadar kıt olması, haritada takım arkadaşlarımızı görememememiz, nişangâh yardımı olmadan yürüyen kafaları hedef alışımız, tüm bunlar biraz zorluk derecesini biraz da hayatta kalma atmosferinin yoğun düzeyde verilme çabasını hissettirdi bana. Oyun içindeki küçük hedeflere cep telefonundan bakabilmemiz, çevrimiçi ortaklaşa (co-op) modunda sağlık çizgimiz sıfırlanırsa (ki çok kolay ve çabuk seriliveriyoruz yere) "yürüyen"ler arasına katılıp bir anda ortağımızın rakibi konumuna geçivermemiz ilginç geldi bir de. "Yürüyen"leri köteklemekten sıkılmamış ve diğer oyunlara göre bir parça daha fazla gerçeklik hissi arayan okurlara "Aklınızda bulunsun" diyeceğim bir yapım olmuş Contagion. Malum beş harfli kelimeyi telaffuz etmeden bu yazıyı bitirebildiğime göre, bir el daha Contagion oynamayı hak ettim demektir, tamam, bu son oyun, söz!





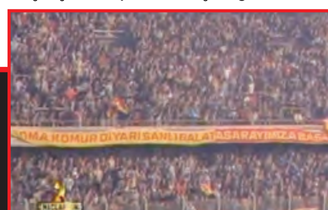
7

SON KARAR
Zorlayıcı birkaç özelliğine alışırsanız ve beraber takılabileceğiniz birkaç arkadaşınız varsa gayet eğlenceli bir oyun Contagion.

- **Tür:** FPS / Hayatta kalma
- **Yapım:** Monochrome LLC
- **Dağıtım:** Monochrome LLC
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 20$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 18
- **Dahası İçin:** www.contagion-game.com

80'LERDEN GELEN ADAM

"Soma kömür diyarından" Galatasaray'a başarılar dileyen bu güzel pankartın sahiplerini bulmak amacıyla 1989'da Ali Sami Yen'de bir maçtan çıkıp 2014 yılının mayıs ayına, Soma'ya geldim ve maalesef çok acı haberlerle, maden kazasıyla karşılaştım. Hepimizin başı sağ olsun...



OYNUYORUM

1. The Elder Scrolls Online (PC)
2. Diablo III: Reaper of Souls (PC)
3. Rise of Venice (PC)
4. MotoGP 13 (PS Vita)
5. FIFA 14 (PS3)

BEKLİYORUM

1. Everquest Next (PC)
2. Dark Souls II (PC)
3. 1849 (PC)
4. GTA V (PC)
5. GRID Autosport (PS3)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YENİ WOLFENSTEIN'IN TÜM BEKLENTİLERİMİZİ AŞIP ŞAHANE ÇIKMASI ÇOK İYİ OLDU, ÇOK DA İYİ GÜZEL OLDU. DARISI BU SATIRLARI YAZDIĞIMIZ SIRADA HENÜZ ELİMİZE GEÇMEMİŞ OLAN WATCH_DOGS'UN BAŞINA!

FPS (First Person Shooter)

Yeni



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

PC'lerin henüz babaların ofislerinde muhasebe için kullanıldığı dönemden gelen, ilk FPS olan Wolfenstein özüne sadık kalarak bayağı vurdulu kırdılı bir FPS olarak karşımıza çıktı. Yeni nesil grafikleri ve hikâye anlatımıyla, atasına saygı duruşuyla ve diğer özellikleriyle şahane bir FPS olmuş.

Titanfall
PC, 360, Xbox One
Devasa Titan'ların içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.

Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.

Killzone Shadowfall
PS4
PS4'ün konsola özel FPS'si olarak bayrağı layığıyla taşıyan Shadowfall, özellikle ücretsiz multiplayer içerikleriyle çekiciliğini bugün bile koruyor.

BioShock Infinite
PC, PS3, 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Hâlâ oynamadınız mı?

Metro: Last Light
PC, PS3, 360
Rus yapımı oyunların soğukluğu ve gerçekçiliği sizi çekiyorsa, Metro Last Light'a bir şans verin. Çok beğeneceğinize eminiz.

Klasik

System Shock 2
PC
FPS ve RYO öğelerini en iyi harmanlayan ilk oyunlardan biridir SS2. Ne yazık ki devamı gelmeyecek, artık Irrational Games olmadığına göre.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



TRANSISTOR
PC

Eski Gamespot baş editörü Greg Kasavin'in şirketi Supergiant Games, Bastion'la yakaladığı başarıyı Transistor'le devam ettiriyor. Çok ilginç bir yapısı olan oyun, başından sonuna kadar sizi sürüklüyor. Görselliği ve müzikleriyle de şahane bir bütünlük sunan Transistor, bağımsız oyunların ne kadar kaliteli olabileceğinin göstergesi.

Diablo 3: Reaper of Souls
PC
Diablo 3, Reaper of Souls ve beraberinde getirdiği yenilikleriyle olması gereken oyuna dönüşüyor. Yeni bir Act, yeni karakter ve diğer yüzlerce yenilik sizleri bekliyor.

Dark Souls II
PS3, 360, PC
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?

Southpark: The Stick of Truth
PC, PS3, 360
Southpark'ın dizisinden bile daha komik ve daha "ayıpçı" olan The Stick of Truth, eşi benzeri olmayan bir rol yapma oyunu.

Shadowrun: Dragonfall
PC
Geçen yılın en iyi RYO/Stratejilerinden Shadowrun, çok daha gelişmiş ek görev paketi Dragonfall'la devam ediyor.

The Banner Saga
PC
Dünya sona ermek üzere. ölümden kaçan karavanınızdaki az sayıda insanı hayatta tutmak için çok acı verici kararlar vermeniz gerekecek.

Klasik

The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.

AKSİYON

Yeni



WATCH_DOGS
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One

Ve yılın en çok beklenen oyunlarından birisi en sonunda geldi. "Şehri hackeleme" üstüne kurulu oynanışı, sevimli (!) karakterleri ve birbirinin oyununu işgal etmeye dayalı multiplayer'ıyla yeni bir deneyim sunuyor. GTA 5'ten iyi mi sorusunun cevabını ise "Farklı kulvarlardalar aslında" diyerek atlatıyoruz :)

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor.

Infamous: Second Son
PS4
Playstation 4'ün "vay anasını!" dedirten grafiklerini ilk kez tecrübe ediyoruz bu oyunla. Delsin'in hikayesi de, süper güçleri de süper.

Super Mario 3D World
Wii U
Super Mario 3D World "Nintendo, niye gittin Türkiye'den!" diye üzülme sebebi resmen! WiiU'yu yeni nesil sayarsak yeni neslin en iyi oyunu şimdilik.

Thief
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Gizlilik gerektiren aksiyon oyunu (Stealth Action) gerçek anlamda başlatan Thief serisi, dördüncü oyunuyla başa dönüyor.

Assassin's Creed IV: Black Flag
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Denizlere açılmak AC3'ten sonra doğru yönde bir adım olmuş. Serinin son üç oyunu arasında en iyisi Black Flag.

Klasik

Grand Theft Auto V
PS3, 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Çıkışı yaklaştıkça "ya beklediğim gibi olmaz–sa" diye en çok geren oyun neydi?

1. *Diablo III. Beklediğim gibi çıkmadı da ama olsun, ben oyunu sevenler tarafındayım yine de. -ÖMER*
2. *Tabii ki Assassin's Creed: Revelations. -MELİS*
3. *Bu konuda Skyrim'den korkuyordum ben. Korkumu yersiz çıkardı, o ayrı mesele tabii. -SARP*
4. *FIFA Street'in tekdüze oynanış, saçma kontroller, kısıtlı içerikle gelmesinden endişe ediyordum. -NOYAN*
5. *Son oyunu efsane olan herhangi bir oyun bu kapsama dahildir. StarCraft II, Age of Empires 3, vb. -GÖKER*

Oynadığın en güzel, Türkiye'de yapılmış oyun hangisiydi?

1. *Simiiiiiiiiiitttt.......... -ÖMER*
2. *Gömdüğüm saat bakımından düşünürsek, Mount & Blade Warband derim. Modsuz, kemiksiz haliyle hem de. -SARP*
3. *"Doğan görünümlü Şahin"leri, mahalle bakkalları ve Ziya Kürküt seslendirmesiyle "Kabus22". -NOYAN*
4. *İstanbul Efsaneleri'nden aldığım keyfi hiçbir Türk oyunundan almadım. -GÖKER*
5. *Türkiye'de yapılmış değil ama "Türkiye'de çekilmiş" oyun olan Byzantine'i pek sevmiştim yahu. -SİNAN*

En son hangi parçayı upgrade ettin PC'nde?

1. *Ben dün ne yediğimi hatırlamıyorum, sen bana çocukluğuma dair soru soruyorsun... -ÖMER*
2. *Kısmet olursa ekran kartım :) -MELİS*
3. *Kasanın içi aldığımdan beri aynı ama monitör aldım en son. 32" TV yazı yazarken kötüymüş, denemeyiniz. -SARP*
4. *Ekran kartı aldım fakat anakart - işlemci - kasa birbirlerini sevmeyince onları da mecburen aldım. -NOYAN*
5. *Hem ekran kartım hem monitörüm hayata gözlerini yumdu. Yeni kartla Watch_Dogs'u bedavaya getirmiş oldum. -ONUR*

STRATEJİ



Age of Wonders III
PC
10 yıllık bir aradan sonra Age of Wonders'ın geri dönmesine sevindik doğrusu. Sıra tabanlı fantastik stratejiye hasret kalmışız.



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.

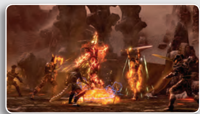


Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

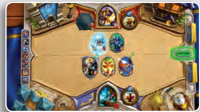


Star Control 3
PC
Bir uzay strateji oyununun süper bir hikayeyle harmanlanması çok alışıldık bir durum değil. Star Control 3 bunu başarmıştı.

DVO & ONLINE



The Elder Scrolls Online
PC
Tamriel'in dört köşesinde imzamız var! Elder Scrolls dünyasına hep birlikte girdik ve çıkamıyoruz artık. İmdat!



Hearthstone
PC, iOS
Blizzard'ın küçük bir ekiple başladığı kart oyunu projesi, yılın en önemli oyunlarından birisi haline geldi.



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.

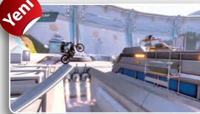


World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
PC, PS4
Oyun dünyasında ilk defa "kötü" çıktığı için öldürülen ve yeniden, bu sefer çok daha iyi olarak "doğan" bir online diyara şahit oluyoruz.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Fusion
PC, PS4, 360, Xbox One
"Havada durup şahit de tutabileceğiniz" yegane motor yarış oyunu Trials, süper bir devam oyunuyla... umm... devam ediyor.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



Forza Motorsport 5
Xbox One
Tüm zamanların en gelişmiş yarış oyunu diyebilir miyiz? Bence deriz!



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yanlız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



NFS: Porcshe Unleashed
PC, PS1
Kimilerine göre gelmiş geçmiş en iyi Need for Speed oyunudur kendisi.

AYIN ALTIN OYUNU


Transistor


Wolfenstein: The New Order


Watch_Dogs

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Önümüz yaz. Güdük oyun ayları bizleri bekliyor. Bakalım bu yaz sürpriz bir oyun çıkartıp bizi şaşırtacak mı.

HAZİRAN '14	
Air Conflicts: Vietnam - Ultimate Edition	PS4
American Truck Simulator	PC
Atelier Rorona Plus: The Alchemist of Arland	PS3
Bloodbath	PS3, 360
Chivalry: Deadliest Warrior	PC
City Simulator Collection	PC
Company of Heroes 2: The Western Front Armies	PC
Construction Machines 2014	PC
Dungeons & Dragons: Neverwinter	PC
EA Sports UFC	PS4, Xbox One
Endless Legend	PC
Enemy Front	PC, PS3, 360
Farming Simulator 2014	PSVita, 3DS
GRID Autosport	PC, PS3, 360
Hyperdimension Neptunia: Producing Perfection	PSVita
Lifeless Planet	PC
MotoGP 14	PC, PS4, PS3, PSVita, 360
Murdered: Soul Suspect	PC, PS4, PS3, PSVita, 360
ONE PIECE Unlimited World Red	PS3, 360, PSVita, WiiU, 3DS
Pro Cycling Manager 2014	PC
Sniper Elite 3	PC, PS4, PS3, Xbox One, 360
Starpoint Gemini 2	PC
Stronghold Crusader 2	PC
Transformers: Rise of the Dark Spark	PC, PS, Xbox, WiiU
Tropico 5	PC, 360
WildStar	PC

TEMMUZ '14	
LEGO Ninjago Nindroids	PSVita, 3DS
Meridian: New World	PC

AĞUSTOS '14	
Disgaea 4: A Promise Revisited	PSVita
Madden NFL 15	PS4, PS3, Xbox One, 360
MX Vs ATV: Supercross	PS3, 360
Risen 3: Titan Lords	PC, PS3, 360
Sacred 3	PC, PS3, 360
Tales of Xillia 2	PS3
The Evil Within	PC, PS4, PS3, Xbox One, 360

SPOR & MENAJERLİK



NBA 2K14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA Live son kez patlayarak tarihin tozlu sayfalarına karışırken, NBA 2K14 ritmini hiç bozmadan güzelleşmeye devam ediyor.



FIFA 14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılın üstüne çok büyük yenilikler içermiyor FIFA 14. Bu noktadan sonra ileriye ancak yeni nesille gidebileceğini düşünüyoruz.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegrasyonuyla gelmiş.



Tony Hawk's Pro Skater 2
PC, PS1
Kaykay oyunu dediğin böyle olur! Tony abi emekli olmadan çok önce çıkan serisi türünün hala en iyisidir.

MACERA & BULMACA

Monochroma
PC
Uzun süredir ilk kez bir Türk oyununu Tekmili Birden'de ağırlamaktan gurur duyuyoruz!

The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.

The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.

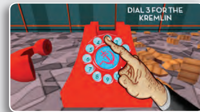
Brothers: A Tale of Two Sons
PC, 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.

Myst
PC
PC'deki ilk CD oyunlarımızdan olan Myst, bize bambaşka dünyaların kapısını açmıştı. Kitaplar içinde muhteşem bir evrendi.

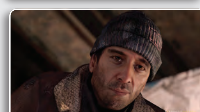
BİR GARİP OYUN



Goat Simulator
PC
Tüm zamanların en çok beklenen oyunlarından birisi olan Goat Simulator en sonunda PC'lerimizde!



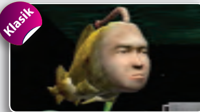
Jazzpunk
PC
Tamamen kafadan kontak birilerinin hazırladığını düşündüğümüz, son aylardaki en komik oyunlardan biri :)



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



Seaman
Dreamcast
Sanal hayvan yetiştirdiğiniz birçok oyun oynamışsınızdır, ama sesle yönetilen, insan suratlı ve ev ahalisine "asılan" bir yaratık? Hâlâ benzeri yapılamadı.

A MILLION WAYS TO DIE IN THE WEST

LİSTEDE GÜLMEKTEN ÖLMEK DE VAR MI?

Vahşi Batı'yı hiç de düşündüğümüz gibi vahşi değil de sevimli göstermeye hevesli onlarca eser izlemişizdir ya da okumuşuzdur. Kimi zaman bu eserler o toprakları ve oradaki düzeni kendi düzenine çeviren bir ulusun yaptıklarını unutturmaya kimi zaman da gerçekten mizaha hizmet etmiştir. Bu akımın en çok güldürenlerini düşündüğümüzde aklımıza ilk, babamızla Pazar sabahları izlediğimiz **Terence Hill** ve **Bud Spencer** filmleri geliyordur herhalde. Belki bir çoğunuz yetişemediniz ama bu iki İtalyan artist altı patlar ile nice pantalonlar düşürerek büyük küçük herkesi güldürmüşlerdi. Ve tabii ki **Red Kit** olarak bildiğimiz **Lucky Luke**. Ha bir de **Grup Vitamin**'i de unutmamak gerekiyor. Malumunuz, *Turkish Cowboylar*! Ama şu an bizi ilgilendiren soru şu ki, **Seth MacFarlane** bu isimlerin arasından sıyrılıp, bizi kovboy geyikleri ile güldürüp unutulmazlar arasına girebilecek mi?

Evet Seth MacFarlane'nin bir çok konuda unutulmazlar arasına girmişliği var. *Family Guy* gibi bir efsaneyi yaratmış, yazmış, seslendirmiş, yönetmiş bir insan kendisi. *The Simpsons* ve *South Park*'tan sonra belki de gelmiş geçmiş en komik animasyon serisi Family Guy. Zaten sırf Family Guy'da geçmiş olan kovboy esprilerini bir filmde toplasan daha önce yapılmamış güzellikte bir western-komedi ortaya çıkardı herhalde. İşi komiklik yazmak olan bir adamın animasyon yaparken zorluk çekmeyeceği ama bu derece absürt mizah anlayışına sahip olduğu için gerçek bir filmde zorlanacağını düşünebilirsiniz, daha doğrusu düşünebilirdiniz çünkü MacFarlane 2012 yılında vizyona giren *TED* ile bunun da kralanı yazabilip çekebileceğini çoktan ispatladı. Hemen ardından kafasında oluşturduğu bu western-komedi projesini ise 2 senede anca bitirip vizyona sokmaya hazırlanmakta. Bu uzun sürecin nedeni oluşturmak istediği oyuncu kadrosuydu fakat şöyle bir bakınca da iyi ki bu kadar beklemiş diyoruz. Seth MacFarlane'e eşlik edecek diğer oyuncular Vahşi Batı'nın komple ederinden daha değerli görünüyor; **Charlize Theron, Liam Neeson, Neil Patrick Harris, Sarah Silverman, Giovanni Ribisi, Amanda Seyfried** ve **Christopher Lloyd**! Son isme dikkat edin, kendisi *Back to the Future*'dan hatırlayacağınız efsane **Dr. Emmet Brown**'dır ve sıkı durun; usta aktör bu filmde aynı rolü canlandıracak! Bu işin nereye varacağı ve nasıl bir cameo olacağı ise filmin büyük sürprizi olarak tanımlanmakta.

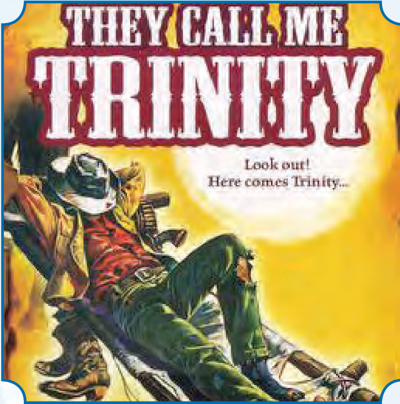
Filmin ismi Vahşi Batı'da ölmenin milyonlarca yolu olduğunu vurguluyor ve bununla ilgili bir çok şakayı ve ölümü film içerisinde göreceğiz diye düşünüyorum fakat filmin ana konusu bunun üzerine kurulu değil. Koyun çobanı olan **Albert** (*Seth MacFarlane*) bir düellodan kaçınca sevgilisi tarafından terk ediliyor, ardından kasabaya yeni gelen *Charlize Theron*'la aşk yaşamaya başlayıp yeniden cesaretini kazanıyor fakat bu defa da kadının eski ve suçlu sevgilisi *Liam Neeson*'nın karşısında cesaretini ispat etmesi gerekiyor. Oldukça basit görünen bu hikâyenin şaşırtma ve eğlendirme seviyesini belirleyecek olanın absürt şakalar, uç karakterler ve bin bir türlü kovboy geyiği olacağını tahmin etmek zor değil. Filmin kırmızı bantlı fragmanlarına baktığımızda bu şakaların hiç de naif şakalar olmadığını da görüyoruz ve merakla beklememiz için bir neden daha oluşuyor. Filmin mizah dili tam da Seth'e yakışır şekilde çok sert olacak, bu bariz. 2000'li yılların western-komediler açısından ne kadar kurak geçtiğini de düşündüğümüzde eski tarz pantalonu düşen kovboy şakalarına bile bayağı bir gülme potansiyeline sahibiz zaten. Ama emin olduğum bir şey varsa Seth MacFarlane'de bundan çok daha fazlasının olduğu. **-Pozan**



Western-Komedi Klasikleri

TRINITA (THEY CALL ME TRINITY) - 1970

Trinita ve **Bambino** kardeşler, yani **Terence Hill** ve **Bud Spencer**'ın bu ilk dönem efsanelerinden olan film, Vahşi Batı'nın ufak bir kasabasındaki büyük bir curcunayı inanılmaz komik bir şekilde anlatmaktadır. Film bize Amerikan kovboy hikayelerinin İtalyan'lar tarafından nasıl da dalga konusu olabileceğini gösterir ve bu komedi aynı ekiple uzun süre devam eder.



BLAZING SADDLES - 1974

Mel Brooks ismini duyduğunda önünü iliklenler bu harika komediyi de çok iyi hatırlayacaktır. Kendisine eşlik eden **Gene Wilder** ile beraber absürt ve çizgi film tadındaki mizahı alıp bu sert coğrafyaya taşırlar. Harika bir western parodisidir. Seth MacFarlane'in bariz bir şekilde etkilendiği isimlerin başında gelen yazar-yönetmen-komedyen Mel Brooks'un zirve noktalarından biridir.



BACK TO THE FUTURE III - 1990

Marty McFly'ın zoraki Vahşi Batı ziyareti komedinin yanında daha çok bilim kurgu öğeleri barındırır. Zamanda yolculuk yaparak döneme gelen Marty'nin **Dr. Emmet Brown**'u buluşu ve kendi zamanına geri dönmeye çalışması bir kaçış öyküsüne dönüşerek tam bir western kovalamacası izletir. Bir an bir bilim kurgu filmi izlediğini unutup sıkı bir kovboy filmi izlediğini bile düşünebilirsiniz.



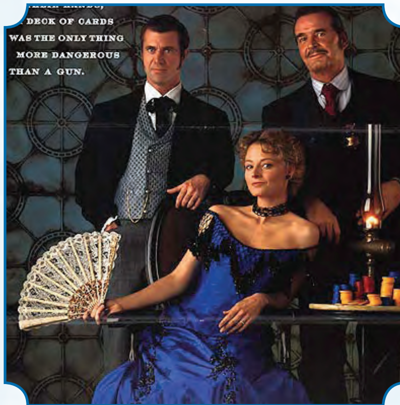
RANGO - 2011

Western'i illa kirli sakallı kovboylar eşliğinde izleyeceğiz diye bir kanun yok nihayetinde. Kertenkeleler, baykuşlar, timsahlar ve bilimum hayvan da kanyonu ve tozu görünce kovboy triplerine girebilir. **Gore Verbinski** ve **Johnny Depp**'in *Karayip Korsanları*'ndan sonraki ilk birlikteliği olan bu animasyon, o yılın *En İyi Animasyon Oscar* ödülünü almış bir yapım. Fazlasıyla ilginç ve komik.



MAVERICK - 1994

Mel Gibson'ın hayat verdiği Bret Maverick karakterini hangimiz unutabiliriz ki. Gelmiş geçmiş en haşarı, en düzenbaz ve en kaliteli kovboylardan olan Maverick'in kumar aşkı onu belki de tarihin ilk *conman*'lerinden biri yapıyor. Kovboylar, silahlar, sanayi devrimi ve poker. Bir de bunlara **Jodie Foster**'ı ekleyin. Modern etkiler taşıyan bu eğlenceli kovboy hikayesi, sinemanın eşsizlerinden biri.



THREE AMIGOS - 1986

Tam bir 80'ler komedisi olan Three Amigos, 3 adet harika oyuncuyu bir araya getirerek onların uyumundan faydalanıyor. **Steve Martin, Chevy Chase** ve **Martin Short** kazara bu kurak ve tehlikeli topraklara gelen 3 çakma kovboyu canlandırıyor. Zoraki kahraman temasının en güzel örneklerinden olan filmde hâlâ aklımızdan çıkmayan o kadar çok komik sahne var ki izlemeyenlerin kesinlikle izlemesini öneriyorum.







BOĞAZA KARŞI HACK!

BATTLEHACK ISTANBUL'A UGRADI

PayPal'ın **"ikinci geleneksel"** olarak düzenlediği özgür hack yarışması **BattleHack**, bu sene İstanbul'a da uğradı! Hem de öyle güzel uğradı ki, yarışmacılar 24 saat boyunca aralıksız olarak boğaza karşı kod yazdı. **Yeniköy Sait Halim Paşa Yalısı**'nda düzenlenen etkinlik, özgür fikirlere yön verilmesi konusunda teknoloji gönüllülerine öncülük yaparken, ayrıca tüm katılımcılara da "*nasıl kusursuz etkinlik yapılır*" konulu bir ders verdi desek yeri. Ne zamanlama ne de planlama… Her şey anca bu kadar yerli yerinde olabilirdi. Pek hackleme tarafında olmasam da, medya daveti ile **Oyungezer** adına ben de etkinlikte bulundum. Bol bol fotoğraf çektim, yarışmacı ve yöneticiler ile sohbet ettim. Yenilikçi fikirlerin birbir önümde satır satır kodlanmasını izleyip bir taraftan da boğaza karşı keyif çattım. Kısacası, çok eğlendim sevgili okur, çok!

Gelin konuya daha yeni girişmişken, BattleHack atmosferini, nasıl bir yarışma olduğunu, neler yapıldığını biraz açıklayalım da, oranın atmosferini ve neler yaşandığını daha aydınlık bir şekilde aktarabilelim. BattleHack'in adı sizi yanıltmasın. "*Hack*" kavramının siyah şapkasını içeren hiçbir unsur bu yarışmada bulunmuyor. Ekibinizi kuruyor, "*insanlığa yararlı*" olması koşuluyla teknolojik ürününüzü jüri karşısına çıkarıyorsunuz. Bunu yaparken sisteminize ucundan köşesinden **PayPal** entegresini iliştiyorsunuz, eğer yerel birinciliği alırsanız Amerika'daki yerel birinciler arasındaki büyük finale katılma hakkı kazanıyorsunuz. Kazanırsanız ödül büyük; **100.000$**. Yanlış duymadınız; YÜZ BİN DOLAR. Tabii birinci olmasanız da birçok ödül sizi bekliyor. PlayStation 4'ler mi, drone'lar mı…

Ödül havuzu büyük. Hatta *Turkcell, Microsoft, Sendgrid* ve *Countly* gibi firmaların sunduğu API'leri de çalıştığınız projede kullanırsanız bu firmaların da sizin için ayrı ödülü bulunuyor. Anlayacağınız BattleHack tamamıyla developerları şımartmak için yaratılmış. Ödüller bir yana, gördüğüm en huzurlu programcıları o açık büfe sırasında gördüm. İçeridekiler olarak o kadar rahattık ki, eminim seneye yarışmanın anlatılan bu yönü yüzünden başvurularda patlama yaşanacak ve yarışmacı takımlar arasında rekabet daha da kızışacak. Yarışmacılara özel sınırsız masaj imkanı bile vardı diyeyim, artık durumu siz anlayın! (*24 saatlik developer cennetiydi, net.*) Bir kenara not edip sizlerle paylaşmak istedik, iyi seyirler. **-Berkan**

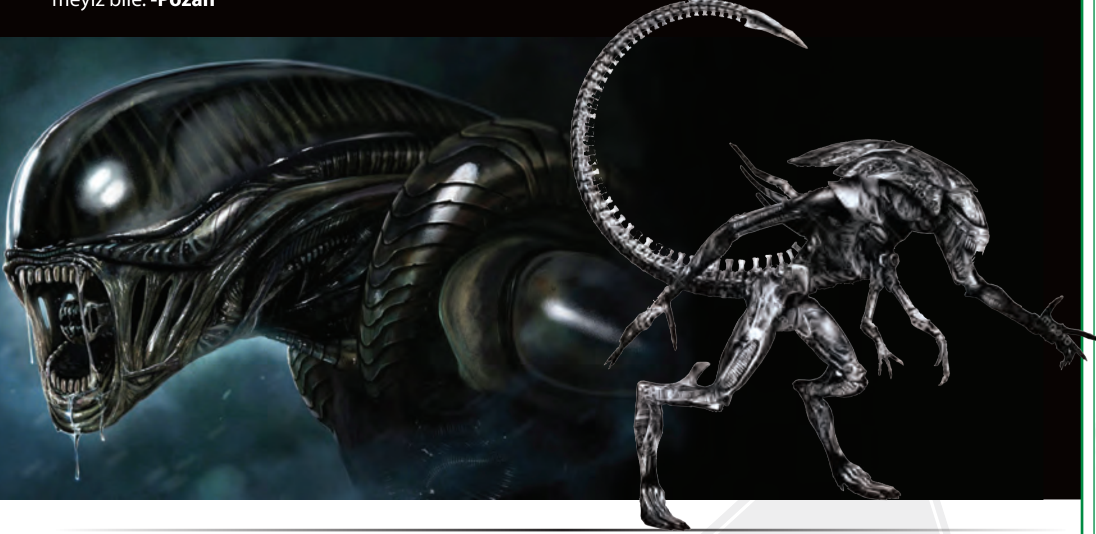
KAZANAN LORDS OF KEBAB OLDU

Tüm takımlar arasında rekabetten ziyade tatlı bir dostluk havası hakimdi desem sanırım yanılıyor olmam. Koca bir haftasonu boyunca kimin ne eksiği varsa, diğer takım hemen tamamlamaya çalıştı. Kazanma hırsından ziyade "*güzel*" bir şeyin parçası olmak atmosferde çok daha hakimdi. Ama ne yazık ki her güzel şey gibi BattleHack de bitti, ama bittiğinde herkesin yüzünde bir gülümseme, iş çıkaramamış takımlarda bile farklı bir mutluluk vardı. İstanbul ayağının birincisi ise **Piggy Bank** isimli uygulamalarıyla **Lords of Kebab** oldu. Ailelerin çocuklarına verdiği harçlığı PayPal üzerinden planlayabilmesini ve çocuğunun nelere para harcaması gerektiğini kısabilir yapan bu uygulama, tamamiyle 24 saat içerisinde kodlandı ve jüri karşısındaki sunumu ile birlikte birinci oldu. Şimdi Lords of Kebab'ı Amerika'daki büyük final bekliyor. Kendilerine başarılar diliyor, kebabı çok fazla kaçırmamalarını öneriyoruz.



Alien'in Tasarımcısı Ünlü Sanatçı H.R. Giger'i Kaybettik

İsviçreli tasarımcı ve sanatçı H.R. Giger *74* yaşında hayatını kaybetti. Sanatçının ecelinin düşmeye dayalı bir kaza nedeni ile olması sanat camiasını çok daha fazla üzdü. 70'li yıllarda başladığı tasarım çalışmalarına her zaman aykırı, kendine özgü ve karanlık bir kimlik kazandıran sanatçının hepimiz tarafından en çok bilinen işi **Xenomorph** yani **Alien**'ın tasarımını yapmasıydı. 1977 yılında yayınladığı *Necronomicon* adlı eserinde yaratığın temel dizaynını oluşturan Giger, daha sonra **Ridley Scott**'ın unutulmaz filmi için bu konsepti sinema perdesine en son hali ile aktardı. Bizim de kabuslarımıza tabii. Korkuyu, kendi tabiri ile "*biyomekanik*" ile birleştiren sanatçının görsel efekt konusunda bir de Oscar heykeli bulunmaktaydı. Diğer aldığı ödülleri ise saymakla bitiremeyiz. Fantazi ve bilim kurgu dünyasına kattıklarını ise saymaya yeltenemeyiz bile. **-Pozan**



Star Wars Cephesinden Yeni Haberler!

Takvim yaprakları hızla *18 Haziran 2015* tarihine doğru bir bir eksilirken **Star Wars Episode VII** haberleri de hız kazanıyor. Öncelikle filmin oyuncularının artık belli olduğunu söylemek gerek. Orjinal kadroyu zaten biliyorsunuz, yeni isimleri şöyle bir sayalım; **John Boyega, Daisy Ridley, Adam Driver, Oscar Isaac, Andy Serkis, Domhnall Gleeson** ve **Max von Sydow**. Kim oldukları bir google tıklaması kadar yakınınızda ama oyuncu seçimlerininden gerçekten başarılı olduğunu söylemek istiyorum. *Episode VI*'dan sonraki dönemi anlatacak olan filmin senaryosu tamamlandı ve hepsinden önemlisi filmin çekimleri resmi olarak başladı! Çekimlerden gelen ilk dedikoduya göre filmin adının *Star Wars Episode VII: An Ancient Fear* olduğu yönünden. Tabii bu ismin "*working title*" olabileceğini de bilmek gerek. Daha sonra isim değişebilir. Bir dedikodu da spin-off Star Wars filmleri hakkında mevcut. Üçleme olarak planlanan ve 2 sene aralıklarla vizyona girecek olan yeni Star Wars filmlerinin ara yıllarında **Yoda, Han Solo** ve **Boba Fett** için ek filmler gelebilir. Artık yatsak kalksak, yatsak kalksak 18 Haziran olsa ya! **-Pozan**



X-MEN'İN KART USTASI KİM OLACAK?

X-Men evreninin Wolverine'den sonra en sevilen mutantlarından olan Gambit'in sinema perdesinde hakkı bir türlü verilemedi gitti. Fakat bu gidişat tersine dönecek gibi. Çünkü 2016 yılında vizyona girecek olan X-Men: Apocalypse filminin hemen ardından solo bir Gambit filmi çekilecek. Gambit rolünde ise Channing Tatum'u izleyeceğiz. Role cuk oturduğunu düşündüğümüz oyuncu, Wolverine'in ilk solo filminde Gambit rolünü canladnıran Taylor Kitsch'den çok daha iyi bir oyuncu ve fiziksel yetenekleri daha üstün. Enerji manipülasyon yeteneğine sahip olan ve enerji yüklü patlayan iskambil kartları ile ünlü Gambit bakalım bu defa kartlarını iyi oynayabilecek mi?



WARNER BROS'DAN DC EVRENİ FİLMLERİ GELİYOR

Bildiğiniz üzere DC Comics'in film haklarını elinde bulunduran şirket Warner Bros. Man of Steel'den sonra sinema perdesinde Disney-Marvel işbirliği ile savaşmaya başlayacakları da gözle görülür bir gerçekti. Batman vs. Superman'in oyuncu kadrosuna Wonder Woman'ın da katıldığını düşünürsek olası bir Justice League filmi zaten cepte. Bununla beraber ortaya atılan iddialara göre Warner Bros 9 adet DC kaynaklı film çekmeye hazırlanıyor. Dc demek Vertigo demek. Bu açıdan, çekilecek olan Sandman ve Fables'ın da bu filmler arasında olduğunu düşünebiliriz. Dedikodularda adı geçen diğer markalar ise şunlar; Flash, Wonder Woman, Shazam, 100 Bullets ve Metal Man. Comic Con'u iple çekmeye başlayabiliriz.

APPLE, BEATS'İ SATIN ALDI!

Dünyadaki her şeyi Facebook satın alacak değil ya, bu defa da teknoloji çılgını Apple müzik devi Beats'i tam 3.2 milyar dolara satın aldı. Ses mühendisliği, ses ürünleri ve online müzik servisi olarak hizmet veren Beats'in Apple'a ne vereceği halen muamma. Yeni mobil odaklı Apple ürünlerinin yanında gelen Beats üretimi bir kulaklık hiç fena olmazdı. Yahut Apple'ın Mac v.b. ürünlerinin ses kalitesinin artık çok daha iyi olacağını tahmin etmek güç değil. Beats daha önce HP ve HTC ile de ortak çalışmalar yapmıştı ama ruhunu tamamen Apple'a sattı. 3.2 milyar dolarımız olsa biz de Beats'i satın alırdık, zaten o paraya başka ne yapılabilir ki?

RAISTLIN MAJERE

Zekâ, Hırs, Kompleks, Güç, Daha Fazla Güç ve Daha Fazla Güç

"Değişti" demişti **Caramon** yıllar sonra gördüğü **Tanis**'e Raistlin'den söz ederken. Doğru kelime *"değişti"* değildi. Yeterli değildi. Doğru bir kelime de yoktu aslında. Ve bu değişim süreci daha çok ama çok farklı yerlere gidecekti.

True Neutral'dan Neutral Evil'a Geçiş

Raistlin'in güç arzusunun temelinde yatan aşağılık kompleksini ortaya çıkaran etmenler henüz daha yeni doğmuşken karşısına çıkmaya başladı. Ölmek üzere olan hasta bir bebekti ve ablası Kitiara'nın ısrarı ve bakımı olmasa ölecekti de. Zayıf ve hastalıklıydı. Güçlü ikizi Caramon'un sürekli desteğine muhtaçtı. Ama tabii şu var: Raistlin hiçbir zaman minnet, bağlılık gibi duygulara yatkın biri olmadı. Kardeşinin ona gösterdiği ilgiden tiksiniyordu. Mecbur olduğu için ona katlanıyordu ve muhtemelen Caramon da bunu biliyordu.

Zor bir çocukluk ve gençlik geçirdi ama yetenekliydi. Fazlasıyla yetenekli... "*Sınav*"dan geçmek için "*Kule*"ye çağırılan en genç büyücüydü. Altın rengi korkutucu derisini bu sınava borçlu. Sınavın sonunda yaşadığı ise özellikle önemli: Ona gösterilen bir illüzyonda Caramon kardeşini kurtarmak için büyü yapıyordu ve kardeşine karşı tek üstün özelliğinin de elinden gittiğini gören Raistlin buna dayanamadı, orada kardeşi sandığı illüzyonu öldürdü. Buna rağmen sınavdan sonra ona verilen cübbenin rengi kırmızıydı. Kardeşini öldüren birinin siyah değil de nötrlüğü temsil eden kırmızı bir cübbe alması... Bunun sırrı belki de kendisi gibi zayıf olduğu için ezilen kişilere ve ırklara duyduğu sempatide gizlidir.
Ve konseyin başı **Par'Sallian**, Raistlin'e ömrü boyunca yaşamın değerini hatırlatmasını umduğu (*ama Raistlin'de onun umduğu etkiyi göstermeyen*) kum saati şeklindeki göz bebeklerini verdi. Raistlin bu gözlerle neye bakarsa baksın, o şeyin yaşlanıp öldüğünü görüyordu. Ömrü boyunca bu lanetle yaşamak zorundaydı artık.

Raistlin'in giydiği kırmızı cübbe üzerinde daimi olmadı. Güce olan açlığı arttıkça ve çevresindekileri daha az önemsemeye başladıkça Raistlin'in eğiliminin değiştiği açık hale geldi. **Mızrak Savaşı'**nın sonları yaklaştığı sıralarda siyah cübbelere büründü ve büyü gücünü yeryüzüne ışık vermeyen aydan almaya başladı. Mızrak Savaşı'nın kazanılmasında rolü büyük olduysa da oradaki amacı farklıydı. Savaş bittiğinde dünya üzerindeki en güçlü ölümlü Raistlin'di ve kimsenin giremediği **Yüksek Büyücülük Kulesi**'nin efendisi oldu.

Ama Raistlin Tamahkârdı

Gözünü ölümlü olmayanlara, tanrılara dikmişti. Karanlık Kraliçe Takhisis'e meydan okuyabilmek için geçmişe, yaşamış en bilge büyücü olan **Fistandantilus**'un zamanına gitti ve onun bütün bildiklerini kendisinin yaptı. Onu durdurmak için zamanda geriye yollanan Caramon ve cleric Crysania istemsiz de olsa ona yardımcı oldular. Tanrıların düzlemine açılan geçidi Crysania sayesinde açtı ve o an yaşananlar Raistlin'in ruh halini açıkça ortaya seriyordu. Crysania onu korurken ölümcül bir şekilde yaralanmasına rağmen, ve Raistlin'in Crysania'ya karşı hislerinin olmadığını söylemek doğru olmayacak olmasına rağmen onu orada bıraktı, yanından yürüdü ve **Takhisis**'le yüzleşti.

Bu sırada kendini iki yıl sonrasına bulan Caramon, kardeşinin yaptıklarını ve bunların sonuçlarını gördü. Dünya yok olmuştu. Raistlin yalnızca Karanlık Kraliçe'yi değil **Paladine** da dâhil bütün tanrıları öldürmüş, evrendeki tek varlık haline gelmişti. Yaratma yetisinden yoksundu ve yalnızdı.

Geri giden Caramon Raistlin'e bu geleceği gösterdi. Raistlin bu kaderi istemedi. Kim bilir, belki de bunu yapabileceğini bilmek onun için yapmaktan daha önemliydi. Takhisis'in dünyaya gelişini engellemek için kendini **Abyss**'te bırakarak geçidi kapattı. O günden sonra dünyayı kurtaran bir kahraman olarak ismi her yerde saygıyla anılmaya başlandı.

Ruhu hem *Kaos Savaşı*'nda hem *Ruhlar Savaşı*'nda yaşayanlara ve tanrılara yardım etti. Ta ki nihai huzuru bulana dek...
- Ömer



Bir Soru İşareti

Raistlin hakkında yıllardır kafama takılan bir soru vardı, mikrofonu dergimizin info box'ı Sarp'a yöneltip tatmin edici bir cevap alınca rahatladım.

Ömer: Krynn'deki büyücülere gücünü veren tanrılar Solinari, Lunitari ve Nuitari, Paladine ve Takhisis'ten alt seviye tanrılar. Raistlin nasıl oluyor da Nuitari'den aldığı büyü gücüyle Takhisis ve Paladine'ı alt edebiliyor?

Sarp: Raistlin'in büyü gücünü Nuitari'den aldığını söylemek tam doğru olmaz. Solinari, Lunitari ve Nuitari büyücülere bir nevi bir kapı, bir alfabe görevi görüyor. Büyücülerin kendini geliştirip Ejderha Mızrağı evreni dışından planar büyülere sahip olmaları mümkün ki zaten Raistlin'in kullandığı ileri seviye büyülerin Ejderha Mızrağı literatüründe yeri yok. Bir de, üç ay çocuk olsalar da boynuz kulağı geçer bazen :)

İzleyen bilir, bir başka epik olur anime dövüşleri. Ben de şöyle en güzellerinden birkaçını sıralayayım istedim. Tabii bayağı bir sınırlama yapmam gerekti. İnsan ya da ona benzer şeylerin dövüşlerini aldım örneğin. Mecha olayına girmedim. Ya da 2'den fazla kişinin birbirine daldığı dövüşleri de yazmadım. Tek seriden, birden fazla dövüş de yazmadım ayrıca, yoksa işin içinden mümkün değil çıkamazdım. Listede yer veremediğim için özellikle vicdan azabı duyduğum **Claire vs. Rigardo** (*Claymore*) ve **Spike vs. Vicious** (*Cowboy Bebop*)'ın da adını anayım şuracıkta ve müsaadeniz olursa başlayayım**. -Ömer**

10



Nanashi vs. Luo-Lang - Sword of the Stranger

Kılıç dövüşü koreografilerini hepimiz seviyoruz ama animelerde bunun yapılması doğası gereği oldukça zor. Sword of the Stranger ise işi abartmıştı. Bu kadar akıcı, izlemesi bu kadar keyifli bir katana kapışması kolay kolay çıkmıyor karşımıza. Çatır çatır, kılıçlar parçalanana dek...

9

Eren vs. Female Titan - Attack On Titan

Birisi Titan bedenine tamamen hâkim, eğitimli, güçlerinin ve zayıflıklarının farkında bir ölüm makinesi. Ötekisi ise tam anlamıyla bir "*berserker*". Aklında tek bir şey var: Bütün Titanları öldürmek! Çok sert, çok kanlı, çok öfkeli ve sivil zayiatı bol, fazlasıyla psikopat bir dövüş.



8



Mirajane vs. Freed - Fairy Tail

Mirajane'in loncanın yalnızca 5 S sınıfı büyücüsünden biri olduğunu öğrendiğimizde cidden şaşırmıştık. Neticede hiç göreve çıkmazdı ve... fazla yumuşaktı. Ama kardeşi Elfman'ın hayatı tehlikeye girdiğinde ölmüş kız kardeşini hatırladı. Aynı şey bir daha olmayacaktı ve Mirajane çok az kişinin gördüğü "*Satan Soul*" moduna geçiş yaptı. Freed ne kadar güçlü olursa olsun şansı olamazdı. Mirajane'in değişiminin gazı ve Fairy Tail'in ünlü power metal müzikleri... Of diyorum...

7

Goku vs. Frieza - Dragon Ball Z

Abartı konusunda hiçbir animenin dövüşleri Dragon Ball ile boy ölçüşemez. Biri yeni güç açar, yuh dersiniz, yenemezler artık dersiniz, sonra öteki başka bir güç açar ve bu böyle devam eder gider. 20 bölüm süren (gerçekten 20 bölüm) Son Goku vs. Fireza savaşı da bunların en güzel örneğidir belki. Yok olan bir gezegenin üstünde abartının da abartısı, tabiri caizse öküzler gibi bir savaş.



6



Alucard vs. Anderson - Hellsing Ultimate

Bütün anime karakterlerini birbiriyle kapıştırmaya kalksanız Alucard zirveye oynar. O derece güçlüdür. Ve bu "*kâfir*" ile aynı seviyede savaşabilecek, Alucard'ın o derece güçlü olduğunu kabul edebileceği tek kişi, eski düşmanı Rahip Anderson'dur. Özellikle Alucard'ın yolladığı ölü ordularıyla silah tutan yarı kopmuş kolunu ağzında tutarak savaşması unutulmaz. Ama işte o son hareketi yapmayacaktı...

5

Luffy vs. Lucci - One Piece

One Piece daha çok bir adventure olduğu için bire bir dövüşler benzer animelerdeki kadar çok değildir ama oldu mu da tam oluyor yahu. Luffy'nin vücudu lastik olduğundan fiziksel saldırılara dayanıklıdır ama fiziksel dövüşen Lucci yine de çok ağır basıyordu. Ama dostu, yoldaşı Robin'i Dünya Devleti'nden kurtarmak için Luffy'nin onu alt etmesi gerekiyordu ve bu yeterliydi. Ve o son hareket ne hayvanlıktı be arkadaş! JETTO GATORINGUUU!!



4



Ichigo vs. Kenpachi - Bleach

Ichigo'nun bir Kaptan görünce yapması gereken netti: kayıtsız şartsız kaçmak. Ama yapamadı. Hatta Kenpachi Ichigo'ya avans bile verdi ama ilk vuruşu yapan Ichigo rakibini çizemedi bile. Neresinden baksanız anime tarihinin en imkânsız dövüşlerinden biriydi. Neyse ki Ichigo "*yalnız dövüşmemesinin*" avantajını kullanarak bir şekilde berabere kalmayı başardı. Tabii mangayı okuyanlar anlayacaktır, oradaki Kenpachi- neyse...

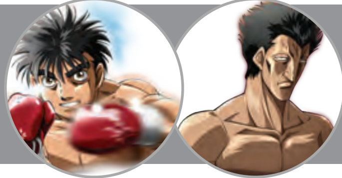
3

Kenshin vs. Sojiro - Rurouni Kenshin

Küçükken onu kurtaran tek bir wakizashi ve Shishio'nun ona öğrettiği sözlerdi: *Güçlü olan yaşar, zayıf olan ölür*. Duygularından tamamen arınmış, insanlık dışı bir insandı. Ama Kenshin'in karşısında tedirgin oldu. Bir insan nasıl düşmanını öldürmemek isteyebilirdi ki? Ve o gün ilk kez "*ciddi*" dövüşmek zorunda kaldı. Kaybetti. İnandığı felsefenin yanlış olduğunu fark etti. Neye inanması gerektiğini Kenshin'e sordu ama Kenshin bir bakıma ona Shishio'dan daha acımasız davrandı. Ona bir cevap sunmadı. Cevabı kendi bulmalıydı.



2



Ippo vs. Sawamura - Hajime No Ippo

Eğer kriteri "*gaz*" olarak koyacaksak muhtemelen bu liste sırf Hajime No Ippo dövüşleriyle dolardı. Her biri birbirinden müthiş ama ben hadi yine en son dövüşünü seçeyim. Sawamura itin uğursuzun önde gideni olsa da Ippo'nun tek silahı Dempsey Roll'un tam antisiydi ve ringdeki mücadele inanılmazdı. Düzgün bir ekran ve düzgün bir ses sistemi olduğu takdirde bağırıp tezahürat etmeden izlemek resmen imkânsız!

1

Naruto vs. Sasuke - Naruto

Tam anlamıyla "*ikonik*" bir dövüş. Yan yana dövüştüler, birbirlerini defalarca kurtardılar, birbirlerine gıpta ettiler ve kim ne derse desin aralarında hem arkadaşlık anlamında hem de rekabet anlamında çok güçlü bir bağ oluştu. Ve o gün tüm güçlerinin kat kat üstüne çıkarak dövüştüler. **Rasengan vs. Chidori** çarpışmasıyla biten dövüşü kimin kazandığını söylemek ise kolay değil.



İNCELEME

KUŞATMA

NORMAN OSBORN ZİHNİYETİNİN DİBE VURDUĞU AN



Marvel Evreni'nde bir dönemin kapanıp yenisinin açıldığı büyük olaylardan olan Kuşatma, Süper Kahraman İç Savaşı ile ciddi şekilde bozulan dengelerin ve kahraman hiyerarşisinin tekrar düzelme aşamasına girdiği event. Norman Osborn'un Gizli İstila sırasında göstermelik bir kahramanlıkla iktidara gelip S.H.I.E.L.D.'ın başına geçmesi(ve örgütün adını H.AM.M.E.R. olarak değiştirmesi) ile başlayan Dark Reign boyunca tırmanan gerilim, Siege ile doruk noktasına ulaşıyor.



Yok oluşunun ardından Thor'un Oklahoma göklerinde yeniden kurduğu ve Gizli İstila sırasında darbe almış olan Asgard'a gözünü diken Osborn, Loki'nin de aklına girmesiyle hükümetten aldığı aksi yöndeki emirlere rağmen Asgard'a saldırma kararı alıyor. Aralarında Marvel'ın ayarsız "imba" karakteri Sentry'nin de bulunduğu Dark Avengers takımını ve H.A.M.M.E.R.'ı yanına alarak uğruna ittifaklarını bozduğu Asgard Kuşatması'nı başlatan Osborn olayların ulaşabileceği boyutu idrak etmekte yeterli olabiliyor mu, orasını okuyup görmek size kalmış.



EDİTÖRÜN NOTU: Temiz çizim ve renklendirmelerinin avantajını sonuna kadar kullanan epik anları ile Marvel Evreni'nin şu anki yapısını anlamak adına okunması gereken maceralardan biri.

★★★★☆

İNCELEME



BATMAN: YENİ DÜNYA

YARASA SİNYALİ HENÜZ IŞIK VERMİYOR

"What if…" senaryolarını duymuşsunuzdur. "Ya şöyle olsaydı?" diyerek bilinen kurgular/karakterler bambaşka şekillerde yeniden yazılırlar. İşte Batman – Yeni Dünya tam olarak bu altyapıyla yola çıkmış. Oldukça da karanlık olmuş. Bruce Wayne'in Batmanliğinin ilk yıllarındayız. Gotham her zamankinden çok pisliğe batmış. Penguen belediye başkanı, tüm polisler aldıkları rüşvetin köpeği olmuş. Komiser Gordon bile gördüklerine başını çevirmek zorunda. Para için mi? Hayır. Bu adam sadece ailesini korumak istiyor. Öte yandan Bruce için işler iyi gitmiyor. Binadan binaya atlarken bile zorluk çekiyor ama pes etmiş değil. Onun ihtiyacı olan yegâne şey Alfred. Ama bildiğiniz Alfred değil, eski bir asker olan Alfred. O savaşlardan birinde topal kalmış ve Bruce'a dövüşmeyi bizzat öğretmiş olan Alfred. İşte böyle bir alternatif Gotham'da başlıyor hikâyemiz. Batman'in "Yeni Dünya"sı bize karanlık bir başlangıç sunuyor ve ne güzel de oluyor… Batman'i dilimizde okumaya hasret kalan nice okurlara duyurulur. **-Hazal**

İNCELEME



BATMAN: GÜLEN ADAM

İKİ AYAKLI KAOS BİRBİRİ İLE TANIŞINCA

Bugüne kadar Batman'in Joker'le ilk tanışmasını anlatan belki de onlarca macera yazılmıştır ama birbirlerinden ne kadar farklı olurlarsa olsunlar hepsi de bir şekilde muhteşem olmayı başarıyor. Gülen Adam da onlardan biri işte. Daha ilk karesinden itibaren sizi avcunun içine alıyor ve bitirene kadar da bırakmıyor. Ciltteki ikinci öykü "Tahtadan Yapılmış" da en az ilki kadar başarılı. İlk Green Lantern'la birlikte çalışan Batman'in dedektiflik yönüne odaklanıyoruz bu sefer ve 50 yıllık bir gizemin peşine düşüyoruz. Her iki macerada da Komiser Gordon'ın önemli bir yer oynaması apayrı bir keyif veriyor. Mutlaka okunmalı. **-İhsan**

WOLVERINE'İN BİR GÖZÜ TOPRAĞA BAKIYOR!

HABER

Marvel, son yıllarda popülaritesinin artmasıyla artık her yere sokuşturduğu, okul müdürü, öğretmen, suikastçi ve üstüne Avenger yaptığı Wolverine'i öldürmeye karar vermiş durumda. Enemy of the State ve Wolverine Goes to Hell gibi maceralarda ölümle bolca dans eden kıllı ve pençeli dostumuz yakın zamanda kendisini neredeyse ölümsüz yapan iyileşme yeteneğini kaybetmiş ve kendini korumak için zırh giymek zorunda kalmıştı. Yaşamak için birkaç ayı kalmış olan Kanadalı dostumuz, Eylül ayında haftalık olarak yayınlanacak dört sayılık Death of Wolverine adlı miniseride hakk'ın rahmetine kavuşacak.

Yazar/çizer kadrosunda ise değişim var. Wolverine'in iyileşme faktörünü kaybetmesinin sorumlusu, Doctor Who'dan da tandığımız(Family of the Blood'ı hatırlayanlar el kaldırsın!) Paul Cornell yazarlık koltuğunu Inhuman, She-Hulk ve Thunderbolts dergilerinin yazarı Charles Soule'e devredecek. Çizimler ise böyle büyük bir olaya yakışan, büyük bir isim tarafından yapılacak. Bu isim, Old Man Logan, Civil War gibi yapımlardaki harika çizimleriyle tanıdığımız Steve McNiven.

Tabii çizgi roman külliyatına aşinaysanız bu habere (haklı olarak) gülüp geçmeniz normal. Şöyle bir söz var belki görmüşsünüzdür; " Peter Parker'ın Ben Amcası ve Bruce Wayne'in anne-babası dışında çizgi romanlarda hiçbir karakter ölü kalmaz." Aynı bu yıl Peter Parker'ın Spider-Man olmaya döndüğü gibi Wolverine de bir, bilemediniz iki yıla geri dönecektir. Umalım ki ölümü ve dönüşü artık kabak tadı veren karaktere tazeleyici bir etken olsun. **-Onur**



URSULA K. LE GUIN

DÜŞÜNCE ŞAPKALARI DİKEN KADIN

Ursula Le Guin bilimkurgunun asi kızıdır. Yaşayan bir efsanedir. Hatta öyle ki, bilimkurgu camiasında bile, ustalığına rağmen kabullenilmesi kolay olmamıştır. Çünkü o ateist, anarşist ve eşitlikçi yapısıyla çok şeye ters düşmüş biridir ve hâlâ da düşmeye devam ediyor.

Anarşizmin kitabını yazan bir yazarla tanıştırmak istiyorum sizi. Ama bunu öyle objektif yapmış ki, anarşizm ve kapitalizmi birbirlerinin uydusu olan iki gezegene koyarak her ikisinin artılarını ve eksilerini bizlere göstermiştir. Fantastiğin bir omuru haline gelmiş **Yerdeniz**'in yazarıyla tanıştırmak istiyorum sizi. Gerçek büyünün canlılarla nesnelerin gerçek adını bilmek ve onları telaffuz etme yetisine sahip olmak olduğu, anlamsız büyülü sözlerle değil de isimlerle dünyanın akışında devinen güçlü insanlar yaratmış biridir o.

Kraliçemiz bize sonsuz uzayın boşluğunda kahramanlıklar vaat etmiyor. Savrulan ışın kılıçlarının yanından bile geçilmiyor. Şapkasında sıra dışı teorileri olmasına rağmen dudak uçuklatan teknolojiler sunmuyor. O aslında gezegenleri, insanı, adaları ve hatta ejderhaları tek bir amaç için kullanıyor: Hepimize ayna tutmak için. Bu kadın dünyaya soluksuz maceralar anlatmak için değil, hepimizi eleştirelliği ve yalınlığıyla pataklamaya geldi.

Eğer bilimkurgu sizin için çarpışan uzay gemilerinden öteye gidemiyorsa henüz hiçbir şey görmediniz demektir. Onun lazer silahıyla politikaya ateş edişini, toplumsal kimliği ve hatta dine kadar giden yoldaki eleştirelliğinden mahrum kalmayın.

Onun ejderhalarını da görmenizi isterim. Eğer *Yerdeniz*'in adalarında yükselen bu ejderhaların efendisi olmak isterseniz onları öldürmeniz gerekmez. Çünkü gerçek bir *ejderha efendisi* sadece bir ejderha tarafından kale alınıp konuşulan kişidir. Bu yüce varlıklara saygı göstermeyi de bilmelidir geleceğin efendisi. Akılsız bir barbar gibi kılıcını savurmaya kalkmadan, önce aklını ve kalbini kullanmalıdır.

Herkesin hermafrodit olduğu bir dünyada, dünyalı bir erkek olarak gezinmenizi de isterim. Böylece kadın, erkek ve eşcinsel olmanın yüklerinden arınıp sadece "*insan*" olarak yaşamanın ne demek olduğunu hep beraber öğrenebilelim. Sadece 1 aylığına kadın ya da erkek kimliğine bürünen buz gibi bir gezegende cinsel kimliğin sadece üreme amacından başka bir işe yaramadığını da görün isterim.

Oysa konu din olduğunda mesafeli olabiliriz kimimiz. Ne de olsa bu kadın ünlü bir ateist ve tek fantastik serisinde bile tanrılara yer vermemiş, bilimkurguda kültleşmiş kitaplarında "*din*" kavramının zaman zaman hakkını verse de inançsızlığını yansıtmaktan vazgeçmemiştir.

Yalın kelimelerin gücünü kuşanmış bir yazardır **Ursula K.Le Guin**. Uzun cümleler kurmadan, basit kelimelerle insanın içini titreten bir eleştirmen. Yeri gelince şefkatli bir anne, bazense boyun eğmez bir devrimci.

Ama belki de bu sergilediği duruşu tüm çocuklarının hareketlerinin sonucundan sorumlu olduğuna dair bir uyarıdır. Sonuçta kendisinin de dediği gibi:*"Bir mum yakan bir gölge yaratır."* **-Hazal**

MUTLAKA OKUNMASI GEREKENLER
-Mülksüzler
-Karanlığın Sol Eli
-Yerdeniz Serisi



CİNSELLİK

Le Guin *"feminist bilimkurgu"* türünde bir yazar olarak kabul edilir ama bu size hemen *"kadınlar her şeyden üstündür"* gibi bir yaklaşıma sahip olduğunu düşündürmesin. Hayır. O aslında hem kadınların hem de erkeklerin hakkını veren, dahası eşcinselliği de sık sık eserlerinde kullanan bir yazardır. Onun için stereotipler önemsizdir. Sadece insan vardır. Cinsiyet üzerinden yapılan ayrımcılığa da eserlerinde yer verir, ama hiçbir tarafın hakkını yemez.

DÜZEN

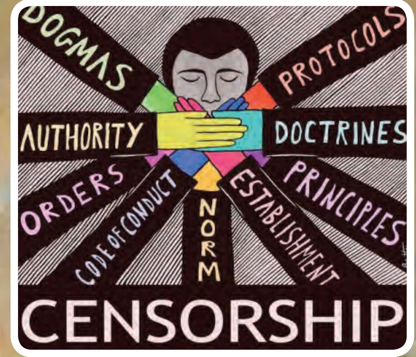
Le Guin ve düzen bir araya geldi mi *Mülksüzler* eserinden başka bir şey gelemez akla. Bu öyle bir eserdir ki, bilirmkurgu türünden uzak pek çok kişi tarafından okunmuş ve kült eser haline gelmiştir. Ama yazarın düzene dair olan fikri yapısından bahsediyorduk değil mi? O zaman bunu Mülksüzler'in diliyle anlatalım: *"Vermediğiniz şeyi alamazsınız. Devrimi satın alamazsınız. Devrimi yapamazsınız. Devrim olabilirsiniz ancak."*





ATMACALAR, RÜYALAR, EJDERHALAR

Hata yaparak büyüyen bir büyücünün annesi o. Dünyasında verdiği her ismin bir manası olan ve büyücü çocuklarına o isimleri yönetmeyi öğretmiş bir öğretmen. Ama çocuklarına gücün bedelini de söyler. Sen şimdi yağan yağmuru durdurursan büyücü çocuk, dünyanın başka bir yerini sel basabilir. Hedefe ulaşmak için ejderhalarla konuşulur, ölümün tuğla duvarından atlayıp gri diyarlara gidilir. Hayalgücü ölümsüzdür ve pembe diziler onu yok edemez.



SANSÜR

Onun bakışına göre, bireyin özgürleşmesi için başkasının kendisinden feragat etmesi gerekir; ama o kendini feda eden kişinin özgürlüğü için de diğer birey hareket edecektir. Böylece döngüsel biçimde toplum özgürleşir. Oysa hükümet kaynaklı ya da başka açılardan insanlar sansürleniyor. Kelimeler zincirleniyor. Ama umudunuzu kaybetmeyin. Çünkü Le Guin der ki, *"Uzun süre söylenmeden kalan yasaklamış her kelime, içinde sessizliğin gücünü barındırır."*

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Le Guin'in, **Philip K.Dick**'in ilkokuldan arkadaşı olduğunu biliyor muydunuz? Aynı ilkokula giden iki bilimkurgu devi o dönemlerde hiç tanışmamış. Yazarın annesinin 60'ında yazmaya başlayarak bir anda ünlenen bir kadın olduğundan haberiniz var mı peki? Le Guin ise ilk kitabı basılana kadar sayısız kez reddedilmiş. Ama hatalarından ders alarak daha iyisini yazmaya çalışmanın sonucunu hepimiz görüyoruz.



STAR WARS EXPANDED UNIVERSE

"Sanki Milyonlarca Ses Dehşet İçinde Bağırdı ve Bir Anda Sustu"

- SARP KÜRKCÜ

Çıkış yılına dönüp bakarsanız, Star Wars aslında hiç de umacağınız tarzda büyük bir perde yıldızı değildi. 1977 yılında, 20th Century Fox'un elindeki bu marka, firma için bir başarı ihtimâlinden ziyade bir külfet gibiydi. Çünkü 1977'nin yaz döneminde gösterime girecek, biri kitap adaptasyonu olmak üzere iki romantik film vardı Fox'un bünyesinde. *Julia* ve *The Other Side of Midnight* isimli bu iki yıldızın yanında Star Wars'un elbette pek bir önemi yoktu.



Yakın arkadaşlarından Steven Spielberg, filmin it dalaşı sahnelerinin savaş filmlerinden alınma uçak görüntüleriyle doldurulduğu "tanıdıklar" gösteriminin sonunda George Lucas'a yaklaşmış, bu projenin çok da parlak olmadığını söylemişti. Lucas da projeden umudunu kesmeye, bir şekilde Star Wars'u geride bırakıp yeni hayallerin peşinden koşmaya hazırlanıyordu.

Ama henüz bu tepkiler ortada yokken, filmin parlak bir fikir olduğunu düşündüğü günlerde Lucas eşi görülmemiş bir teklif sunmuştu Fox'a. Gelirden feragat edeceği ciddi bir pay karşılığında, Star Wars filmine dair tüm lisanslı ürün (merchandise) satışının kârı Lucas'ın olacaktı. Tabii pek de ümit vaat etmeyen bir film olduğundan, 20th Century Fox bu teklife gayet sıcak baktı. Sonuçta, böyle bir filmin lisanslı ürünleri ne kadar satabilirdi ki?

Tüm bu anlaşmalara rağmen, Star Wars'un çok da fazla bir lisanslı ürün yelpazesi yoktu. Tişört, poster, kupa, yemek kutusu gibi alışılmış ürünlerin yanında iki adet büyük iş kapmayı başarmıştı Star Wars; Kenner Toys ve Marvel Comics. Bir tarafta 9,5cm'lik figür ve araçları, diğer tarafta filmin hikâyesini altı bölümde devam ettirecek bir çizgi roman serisi. Hatta filme dair beklentilerin düşüklüğü sebebiyle oyuncaklar "numunelik" denebilecek miktarda üretilmişti.

SONRA, STAR WARS GÖSTERİME GİRDİ...

Filmin elde ettiği muazzam başarının ardından, az miktarda üretilen bu lisanslı ürünlerin stokları müthiş bir hızla tükendi. Hatta, Kenner Toys o güne kadar yapılmamış bir kampanyaya imza attı. Stokları 1978 Mart ayına kadar sağlamayı garanti eden firma, insanlara yılbaşı için karton sattı.

Kartondan figürlerinizi alıyor, yeni yıla onların mutluluğuyla giriyor, sonrasında Mart ayında gidip gerçeğiyle değiştiriyordunuz.

İşte Star Wars, "1. kuşak nerd" abi ve ablalarımızın hayatına böyle girdi. Ve 1978'de, George Lucas lisanslı ürünlerden kazandığı parayı devam filmine yatırdığında elindeki hazineyi sadece sinemada kullanmak zorunda olmadığını fark etti. O nedenle, devam eden 35 yılı aşkın süre boyunca Star Wars evreni sadece tek tür medyayla ilerlemedi. Kitaplar, çizgi romanlar, kısa filmler, figürler, radyo programları, video oyunları, topluluğun katkıları derken Star Wars evreni giderek daha büyük ve detaylı bir hal aldı.

İşte arkadaşlar, şu an okumakta olduğunuz bu makale, bu eserlerin bir kısmına veda niteliği taşıyor. Ama aynı zamanda Star Wars'un tozlu, karman çorman parşömenlerden oluşan arşiv odasına kollarını sıvayıp giren Disney'in yaptıklarını anlamaya çalışan bir bakış açısı da içeriyor.

O KADAR DA UZUN ZAMAN ÖNCE DEĞİL

Star Wars'un filmlerini ayırdığınızda, geriye kalan külliyatın adıdır Expanded Universe[1] (EU). Ve bu külliyat, Nisan ayından yapılan bir açıklamayla az çok rafa kalktı. Her yerde konuşuldu bu, hatta pek kimsenin haberi yokken dört ay kadar önce New York'taki bir oyuncak fuarından fısıltılar taşımıştık sizlere. EU'ya ait karakterlerin figür yapımlarının durduruluyor olması, bu konudaki politikaların ilk işaretleriydi. İşin resmi açıklaması ise Nisan ayında, fazlasıyla sıradan bir basın metniyle geldi. Peki ne oluyor şimdi? Mesele ne? Sonuçları ne olacak?



Bunların dışında kalan tüm içerik ise bambaşka bir formata bürünüyor. Öncelikle 2013'te kurulmuş olan ve Star Wars'un istikrarlı bir zaman çizelgesi olmasından sorumlu bir departman var. Lucasfilm Story Group (Hikâye Grubu), bu zamandan sonra yapılacak içeriğin uyumlu ve birbiriyle çakışmayacak şekilde olmasına odaklanacak.

Peki bu esnada yazılmış onca esere, anlatılan o kadar hikâyeye, kodlanmış onca oyuna ne olacak? Önce bugüne kadar basılmış yayınlardan başlayalım, çünkü kaderi en net belli olanlar onlar. Disney, Star Wars'a ait kitapları ya da çizgi romanları Meksika'da gizli gizli toprağa gömmüyor. Bu seriler yeni bir isim altında yayın hayatlarına devam edecek: **Legends** (Efsaneler).

20th Century Fox'un bir yıldaki en büyük kazancı 37 milyon dolardı. Ama 1977'de bu değer 79 milyon dolarla yeni bir rekor kırmıştı.

Öncelikle net bilgilerden başlayalım. Star Wars'un yeni üçlemesi, yani VII-IX arasındaki filmler herhangi bir EU kitabının temasını işlemeyecek. Yani bugüne kadar EU eserlerinde gördüğümüz karakterler, olaylar, dünyalar, kurum ve kuruluşlar hiç var olmadı. Disney'in açıklaması sadece altı filmi, Clone Wars televizyon serisini ve bundan sonra Disney bünyesinde çekilecek olan filmleri canon[2] olarak kabul ediyor.



Yani şu anda EU olan herhangi bir basılı yayın satılmaya devam edecek, raflardan kaldırılmayacak. Bu da eğer isterseniz, bu hikâyelere erişme şansınızın olduğu anlamına geliyor. Ama devamının geleceği ya da tekrar basımların yapılıp yapılmayacağı konusunda içiniz o kadar rahat olmasın, çünkü Güç bu taraflara artık uğramayacak. İşte bu kısım biraz can sıkıcı, çünkü resmi bildiride Legends, Ep. VI'nın devamı için dillendirilse de tam olarak nereye denk düşeceği belirtilmedi. Örneğin, Darth Plagueis'un 2012'de çıkan romanının Legends'a dahil olup olmadığı kesin değil (hiç kafa karışıklığına gerek yok, tabii ki dahil). Karakter, Ep. III'te ismi geçen ve ana hikâyenin içine yerleştirilen birisi. Ama geçmişi, gelişimi ve Darth Sidious'a aktardıkları konusunda kitabın bir geçerliliği var mı? Ya da nereden başlıyor, nerede son buluyor?

İşte burada Disney biraz genel de olsa cevabı veriyor. Bir kere, Legends'ın varlığı yazarların ya da senaristlerin istedikleri zaman dönüp o kaynakları karıştırabileceği anlamına geliyor. Zaten şu anda bu veritabanını idare edenlerden ve Story Group'ta "Holocron'un Gardiyanı" olan **Leland Chee**'nin söylediği bunun yanına tuz biber »

CANON KATMANLARI

Konu Star Wars olunca, neyin 'canon' neyin 'non-canon' ya da 'ne kadar canon' olduğu tartışması da var. Bunu Lucas Licensing'in bünyesindeki Holocron çok güzel anlatıyor aslında. Toplamda altı seviye canon var ve en önemliden en önemsize şu şekilde sıralanıyor:

G (George Lucas): Bu, Lucas'ın bizzat yazmış olduğu altı film için geçerli olanı. Bunun yanında filmlerin romanlaştırılmış hâlleri, radyo dramaları ve Lucas'tan çıkmış olan her içerik de bu canon seviyesinin bir parçası.

T (Televizyon): Bu seviye, televizyonda yayınlanan ve Lucasfilm'in onayından geçen içerikler için kullanılıyor. Sonlanmış olan Star Wars: The Clone Wars ve yeni gelecek Star Wars: Rebels bu kategori içinde.

C (Continuity [Devamlılık]): İşte EU'nun gövdesini oluşturduğu ana kategori budur. Star Wars markası altında resmi olarak yayınlanan ama üstteki kategoriler arasında bulunmayanlar buradadır.

L (Legends [Efsaneler]): Disney'in kararıyla gelen yeni canon serisi. Özellikle Ep. VI'dan sonra yazılıp çizilmiş olan tüm EU hikâyeleri bu kategoride sayılıyor şimdilik. C ile kesişiyor olsa bile, eski materyallerin blok blok buraya akacağını göreceğiz.

S (Secondary [İkincil]): Star Wars tam bir marka olmadan önce, plansız olan hikâyelerin izleri buradadır. Aynı şekilde fişi çekilmiş Star Wars Galaxies gibi projelerin de kendilerini bulduğu yerdir burası. Resmidir, ama üstüne sünger çekilmiştir ya da çekilebilir.

N (Non-canon): Bu seri, aslında canon olmayan şeylerdir. Aralarında farklı evren hikâyeleri (Infinities) de bulunur, LEGO Star Wars oyunları da. Devamlılıktan kopuk olan, bu şekilde damgalanan eserlerdir yani.

Dipnotlar

(1): Expanded Universe (Genişletilmiş Evren) aslında içeriğinde hem senaryoyla paralel hikâyeler sunar, hem de tümüyle kesişen hikâyelere ev sahipliği yapar. Darth Maul'un ölümden geri dönüp ortalığı birbirine kattığı hikâyelerden, Luke değil de Leia'nın Darth Vader'la karşılaştığı hikâyelere kadar farklı tatlar bulabilirsiniz. İlk olarak 1978'de Splinter of the Mind's Eye kitabıyla başladığı düşünülse de, resmi olarak Marvel Comics'ten çıkan Star Wars #7 ile başlar (1978).

(2): Canon, kurgu bir dünyada "resmi" olan anlamına gelen ve tabiri İncil'e dair yazıtlardan gelen bir kavramdır aslında. Kelime kökeni Antik Yunanca'da kural anlamına gelen "κανών"dur ama kurgu için kullanılışı Arthur Conan Doyle'un eseri Sherlock Holmes ile başlar. Doyle'un yazdıklarını ve hayranların yazdığı hikâyeleri ayrı tutmak için kullanılmıştır. Star Wars için canon / non-canon ölçeği ise biraz derindir. Hemen bu dipnotun üstündeki kutuda Star Wars Canon katmanlarını görebilirsiniz. 35 yılı aşkın bir çalışmanın külfeti de çok oluyor zaten.





STAR WARS: REBELS

Yeni üçleme dışında Expanded Universe'in yeni hâline ilk adım atacak çalışma olan Rebels, Ep. III ve Ep. IV arasında geçiyor ve Galaktik İmparatorluk'un kuruluşundan 14 yıl sonrasını, galaksiye kök söktürdüğü bir dönemi anlatıyor. Order 66'in ardından Jedi'lar avlanmış, herhangi bir büyük isyan ihtimâli Ep. III'te de işaret edildiği üzere yok edilmiştir. Ama Jedi Purge'den kurtulan Kanan Jarrus, komuta ettiği Ghost gemisiyle İmparatorluk'a elinden geldiğince zarar vermenin peşindedir.

Gelelim karmaşa kısmına; bugüne kadar Ep. III ve Ep. IV arasındaki döneme dair bildiğimiz şeylerden midir bilinmez ama terslikler bir bir kendini gösteriyor. Darth Vader'ın Coruscant'ın lağımlarında Jedi avlamaya çıktığı, padawanına göz kulak olan üstatları havada dondurup tuttuğu basılı eserler çöpe gidiyor, yerine ortalık yerde kılıcını sallamaya niyetli karakterler geliyor. Ep. III'teki, Darth Sidious'un Jedi'ların hayatta kalmasına dair endişesi, Rebels'ın gösterilen fragmanında (http://tinyurl.com/ogz-rebels) ortada yokmuş gibi görünüyor. Tabii harcanan emeği silip atmamalıyız ama basit bir örnekle Fett ailesinin (ya da diğer Mandalorian savaşçılarının) katmanlı ve kabarık zırhlarının, kadınsı hatlar ve "pembe yapalım, dişiliği belli olsun" uğruna feda edilişi çok da güven vermiyor.

Çizim tarzı açısından Ralph McQuarrie'nin çizimlerinden referans alıyor gibi olsa da, Clone Wars serisine benzerliği daha fazla. Sonuçta o tarzı sevdiyseniz, Rebels da sizi tatmin edecektir. İçindeki Rebels ismi ise benim kadar sizi de korkutmalı, Star Wars: Force Unleashed, Asi İttifakı'nın kuruluşunu anlatıp kalbimizin sıkışmasına sebep olmuştu. Dizinin amaçlarından birisi de ittifakın nasıl kurulduğuna dair açıklamalar getirmek. Alın kalp ilaçlarınızı, durmayın. Çünkü yukarıda bahsettiğim sebepler, aynı şekilde bu durum için de geçerli. Daha genç seyirciler için kimliklendirilmiş, aralarında 14 yaşında bir düzenbazın da bulunduğu karakterlerin Cumhuriyet senatörleri ile aynı masada galaktik siyaseti tartışıyor olması fikri insanın tüylerini ürpertiyor.

Şimdilik, Sienar Fleet Systems, Imperial Security Bureau ve The Inquisitor dışında EU'ya ait herhangi bir element diziye yok. İnternette dolaşan Quinlan Vos görseline de aldanmayın, tümüyle fan yapımı bir iş o çünkü.

oluyor; "*Bizim amacımız bir hiyerarşi yaratmak değil, sınıflandırma yapmak.*" Yazarlar (ki buna JJ Abrams da dahil) istedikleri zaman dönüp bu içeriğe bakma şansına sahipler. Oradan karakterleri, mekanları ya da yaşanmış olayları alabilirler. Tabii bunun, devamlılığa hasar vereceğini düşünebilirsiniz. Ama düşünmeyin, zaten Story Group'un asıl işi tutarsızlıkların önünü kesmek. Bizler yorulmayalım diye onlar hataları önceden bulup düzeltecekler. Ama ellerinde tehlikeli bir güç var; eski köklerin söküldüğü Star Wars topraklarında istedikleri zaman başka filizler yeşertebilir, arşivi kullanmak yerine tümüyle yeni hikâyeler yaratabilirler.

Eğer bir Star Wars figür koleksiyoncusuysanız bu noktadan sonra ilgi alanınızda büyük bir kısıtlamaya, hatta sevdiğiniz karakterlerin bir daha bulunamaması ihtimâline kendinizi hazırlamanızı öneririm. Mart ayında oyuncak fuarında dolanan fısıltılar doğru, artık sadece *KoTOR* döneminden birkaç figür dışında EU'ya ait bir oyundan ya da seriden karakterleri göremeyeceğiz raflarda. Tabii bu, Ep. VII'nin çıkışıyla değişecek. Hasbro'nun liderliğinde yeni filme ait oyuncaklar rafları süsleyecek.

Basılı medyada da işler eskisine göre kesat diyebiliriz. Şimdilik, Del Rey Books tarafından çıkarılacak bir kitaplar dizisi bulunuyor. Bunların geçtiği zaman aralığı ise, detaylarını bu sayfalarda bulabileceğiniz Star Wars: Rebels dizisi ile çakışıyor. Televizyon dizisinde göreceğimiz karakterlerin geçmiş hikâyelerine yer verecek olan bu kitapların sayısı belli değil. Ama **John Jackson Miller**'ın yazar kadrosunda olduğu ve *Star Wars: A New Dawn* adlı bir kitap yazdığı açıklananlar arasında. Daha önce *Knights of the Old Republic* çizgi romanlarını yazan Miller, WEG'den sonra masaüstü departmanını devralan Wizard of the Coast için de çalışmalarda bulundu. Bu evrendeki roman katkısı ise *Star Wars: Kenobi* ile sınırlı ki kendisi fena bir roman değildir genel kanıya göre.

Gelelim oyunlara. Çünkü işin bu kısmı şimdilik çetrefilli ve yanıtını net olarak bilmediğimiz sorularla dolu. Bir kere, *Galactic Battlegrounds* gibi, oyunun senaryolarını geçtim karakter yapılarıyla bile örtüşmeyen oyunların zaten süreklilik içinde olmadığını bilmek gerekiyor (hayır, Vader kılıcıyla binanın duvarına vurup durmuyor, atın o görüntüyü hafızanızdan). Bu esnada acı haberi veriyor ve **Kyle Katarn**'ın serüvenlerinin bulunduğu *Dark Forces* ve *Jedi Outcast*'in de öğütücüye atıldığını iliştiriyorum. Çünkü Disney, Ep. VI'dan sonraki her şeyin şu anda Legends olarak sayıldığını söyledi, aksi net şekilde belirtilene kadar istisna yok.

Peki ya Eski Cumhuriyet dönemi? Revan? Sürgün Jedi? Onlara ne oldu? İşte bu noktada spekülasyon motorunu çalıştırıyoruz, çünkü ne Electronic Arts ne de Disney şu anda *Star Wars: The Old Republic*'in sırtını dayadığı bu döneme dair net bir açıklama yapmıyor. Benim tahminlerim, *The Old Republic* var olduğu sürece eski Revan külliyatının, düşük seviyelerde de olsa canon kabul edileceği yönünde. Bugün Sith tarafında görev yaparken Revan'a, Cumhuriyet tarafında görev yaparken de Taris'in yok edilişine dair öğelere bolca maruz kalıyorsunuz. O görevler baştan yaratılana kadar, o dönem güvende. Ama Legends ismi altında. Yani canon olarak resmiyete kavuşup kavuşmamaları muallakta. Bundan sonra çıkacak olan ve EA'in kontrolüne bırakılmış oyunlar ise, tahminlerime göre yeni seriyle uyumlu şekilde hazırlanıyor olacaktır.



George Lucas, 2012'de Lucasfilm'i Disney'e satmadan önce de işlerin kontrolünü adım adım bırakmıştı. Yanda, son çırpınmalarını ve Yoda komutasındaki Stormtrooper'ların kendisini nasıl sıkıştırdığını görebilirsiniz.



Mara Jade, İmparator'un Eli olarak Expanded Universe içinde en sevilen karakterlerden biriydi.



GÜÇ'Ü GÖLGELER ÇEVRELİYOR

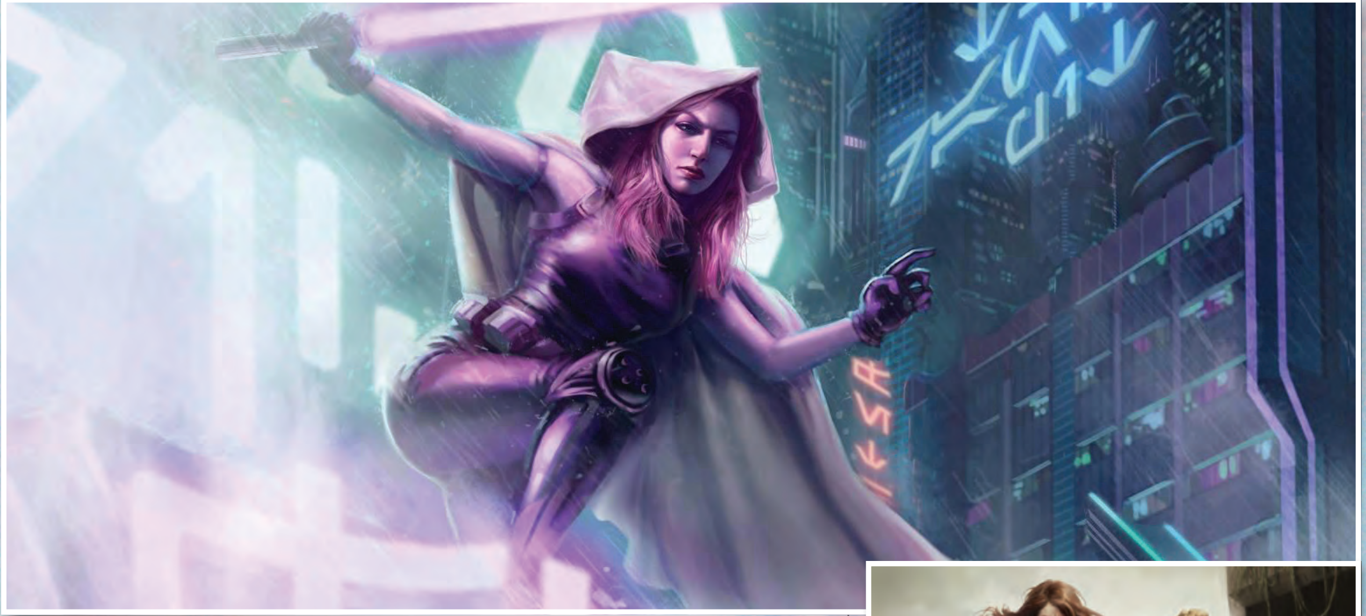
Peki bu karar doğru muydu? Yani Disney'in Star Wars'a uyguladığı bu yaptırım biz hayranlar açısından nasıl değerlendirilmeli? Bu noktada iki örnek verecek ve konuyu bunlar ölçeğinde değerlendireceğim.

Dungeons & Dragons'un arkasındaki eski isim TSR, 1997 yılında Wizards of the Coast tarafından alındığında 2nd Edition kural kitapları ve sistemi etraftaydı. 2000'e kadar firmanın ürünlerine kendi markası altında yer veren Wizards of the Coast, milenyumla birlikte fişi çekti ve kendi çizgisini oluşturdu. Ama TSR, 1994 yılında güçlü bir hamle yapıp dünyadaki mitolojileri de içine alan, devasa bir planar dünya yaratmış ve *Planescape* ile görülmeyenleri anlatmaya başlamıştı. Ödülleri toplayan, AD&D'nin bugüne kadarki en kapsamlı ve kaliteli sistemi olarak kabul edilen *Planescape*, Wizards of the Coasts'tan hiç sevgi görmedi. Önce o karmaşık plane'lere dair hikâyeler ve karakterler detay kaybetmeye başladı. Sonra yüzeyselleştirildi. Tabutun son çivisi ise 4th Edition'da, yüzeyselleştirme işlemi tamamlandıktan sonra vurulmuş oldu.

Başka bir evrende, Marvel modern okuyucularla arasındaki bağları güçlendirmek adına Iron Man'de bir evrim sürecine girmeye karar verdi 2000'lerin başında. Başlangıç hikâyelerini tekrar gözden geçirip bunları tümden değiştirmeye ya da detaylar eklemeye başladı. 2005'te çıkan Extremis serisiyle normalde Vietnam'da yaralanan Tony Stark, Afganistan'a transfer oldu, çantaya sığan parçalı zırh modern teknolojinin nimetlerinden yararlandı. Bolca tepki çekse de, bu değişim sinemayla desteklendi, çizimler ve aktörler arasında keskin benzerlikler yakalandı. Zamanında »

Luke Skywalker, aslında filmlerde görünenden çok daha becerikli bir Jedi idi. Romanlar öyle diyor.

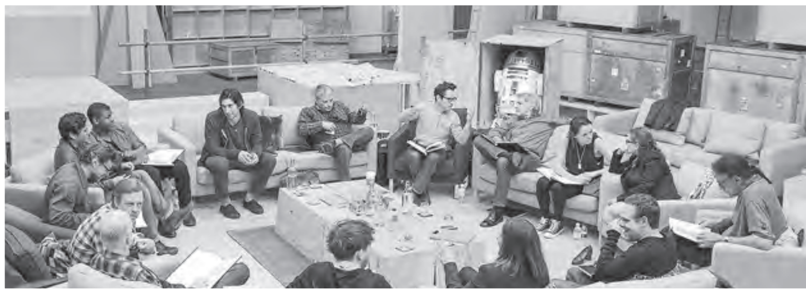




EP. VII'NİN KADROSU

Yazdığım yeni üçleme dosya konusundan bugüne filme dair en büyük gelişme (EU'dan faydalanmayacağının yanında) kadronun açıklanışıdır herhalde. Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hammil, Anthony Daniels, Peter Mayhew ve Kenny Baker'ın yanına eklenen isimler hoş bir gelişme. Kimlerin eklendiğini tek tek yazmayacağım (Onun yerine IMDB sayfasını sunacağım: http://tinyurl.com/ogz-bolum7) Ayrıca ALT'ın girişinde Pozan sizin için bunlara detaylarıyla değindi.

Peki ya aktrisler? Yeni nesil Star Wars, genç kızlara birer rol model aşılamayacak mı? Görünüşe göre pek değil, çünkü önemli karakterlerde Leia dışında tek bir isim var: Daisy Ridley. Birkaç televizyon yapımında yer alan bu yeni yüz, 20'li yaşlarının başında. Tahminler, Solo ailesinin kızı olacağını yönünde (ama ismi Jaina olur mu, bilinmez). Ne yazık ki bir bilgi yok elimizde. Yine de 2014'te baştan şekillenen bir efsanenin rol model konusunda daha eşitlikçi davranması gerektiği yargısı doğru. Filmi sırf bu sebeple bacağından asmayın tabii de, havadan nem kapmak bizim işimizin bir gereği.



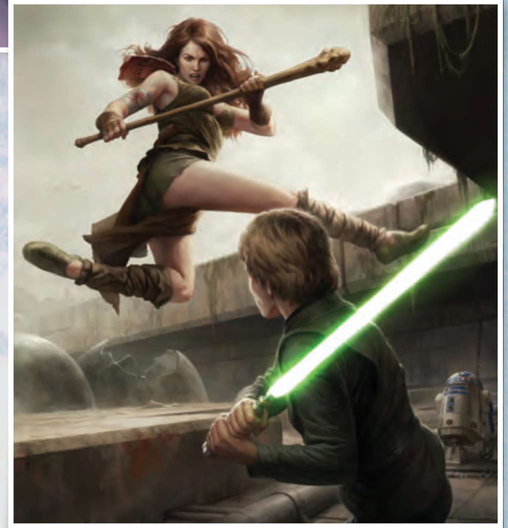
En azından JJ Abrams liderliğinde yeni Star Wars üçlemesinin bizi üzmemesini diliyoruz.

» Marvel karakterlerine yabancı olan insanlar artık onları biliyor, onları konuşuyordu.

Bizlerin EU'nun şu anki hâline ve geleceğine dair duyduğumuz kaygı ise bu iki örnekle doğrudan örtüşmüyor ama ikisinden de besleniyor. İlk kaygı, kemikleşmiş ve kapsamlı bir tarihin çöpe atılıyor olması. Kabul, EU bir noktadan sonra birbirinin üstüne gelen ve hikâyeler arasında kalan 3-5 günü hesaplamanın dert olduğu bir yapıya bürünmüştü. Çünkü zaman çizelgesi, gerçekten bir kontrol olmadan alıp başını gidebiliyordu. Bu kemikleşmiş olsa da arasına üç günlük, beş haftalık hikâyelerin sıkıştırılacağı bir kevgirden daha iyi bir dünyayı hak ediyor Star Wars, orası doğru. O nedenle, külliyatın şimdilik kategorize edilip sonraki kullanımlar için arşivleniyor olması doğru bir karar olarak görülebilir.

Diğer bir konu ise kendisini EU'ya gömmüş olan kitlenin, sıradan sayılabilecek SW severlerle arayı ciddi şekilde açmış olması. Okunacak o kadar fazla kitap, takip edilecek o kadar çizgi roman serisi var ki... Yeni neslin bu yığından korkmak yerine, adım adım tekrar bu sürece dahil olması için zamanı başa sarmak ticari açıdan kabul edilebilir bir şey. Ne de olsa 2009 yılında Star Wars'un yan ürünlerden kârı 9 milyar dolardan fazlaydı. Böyle bir parayı, bir grup yaşlı hayrana tercih etmemek aptallık olur.

Ama bu iki mantıklı açıklamaya rağmen yüreği sızlatan bir şeyler var. D&D, 4th Edition ile bizim topraklarımızda sırra kadem basmış olabilir. ABD dışında zaten bir başarı elde edemeyen serinin yerini birçok başka masaüstü sistemler aldı bile. Mitolojileri D&D kadar yoğun ve güçlü olmasa da, kendilerine yer ediniyorlar. Fakat aynı durum Star Wars'un rakipleri için geçerli olabilecek gibi görünmüyor. Zira *Mass Effect* gibi tek tük birkaç örneği kenara ayırırsak, Star Wars uzay operalarında tekel konumunda.



Marvel'da olduğu gibi derin karakterler ve başarılı hikâyeler yaratabilme yetisi de sorgulananlar arasında. Star Wars: Rebels, yeni EU'daki ilk adım ve bu konuda hiç de umut vermiyor. Canon olarak kabul edilen Ep. III'le bile arasında çelişkiler barındıran bu seriye dair düşüncelerimi yine büyük bir kutuda sizlerle paylaştım ama zaten o ilk fragmanı izlediyseniz durumun parlak olmadığını çoktan fark etmişsinizdir. Ayrıca gelecek olan yayınların kalitesinden de korkmakta haklı insanlar. Star Wars, bugüne kadar katmanları karışmış olsa bile sıfırlanmamış bir tarihe sahipti. Je'daii döneminden Legacy çizgi romanlarına kadar o kadar geniş bir ölçeği olsa da, bir şekilde bütündü. Ama bu sıfırlamanın bir rutin hâline gelmesi, yeni nesille anlaşabilmek için periyodik olarak Star Wars'un "resetlenmesi" zaten korkutuyor okuyucuları. Yirmi yılda bir paketlenen, ayrı bir sınıflandırmaya konulan hikâyeler dizisi. Kim korkmaz ki?

Star Wars EU, bildiğimiz anlamıyla öldü aslında. Bundan sonra küllerden doğacak şeyin alev alev bir kuş mu, yoksa pis bir balçık mı olacağını bilmiyoruz. Ağzımıza bal çalmak adına Legends bünyesindeki birkaç kavram yolunu Star Wars: Rebels'a yapmış olsa da, yanında götürdükleri çok daha fazla. Üstelik, geleceğe dair bir umut da aşılamıyor Disney. Ölümüne hayranlar için, Star Wars zaten Lucas'ın umursamazlığı başladıktan sonra ölmüştü. Yeni Kral(içe) Kennedy idarede el üstünde mi tutulacak, yoksa yerden yere mi vurulacak ilerleyen günlerde göreceğiz. Ama benim için Amiral Thrawn'ın kızıl bakışlarının yerini hiçbir "cool" kaçakçı alamaz, almayacaktır.

ARŞİVDE KAYBOLANLAR

Star Wars birçok başarılı karaktere ev sahipliği yaptı EU'da. Herkesin favorileri, onlarda iz bırakan kişileri vardır ama EU bize sadece en güçlü silahı tutanın değil, kimi zaman bir başkasının kalbine en çok dokunanın başarılı olduğunu göstermişti. Burada birbirinden değerli karakterler olsa da Winter Celchu'yu özlediğim kadar az karakteri özleyeceğim.



Talon Karrde
İnsan
Kaçakçı

İlk Çıkış:
İmparator'un Varisi (1991)



Prince Xizor
Faleen
Black Sun'ın Lideri

İlk Çıkış:
Shadow of the Empire (1996)



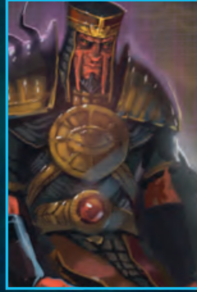
Zonama Sekot
Gezegen

İlk Çıkış:
The Essential Chronology (2000)



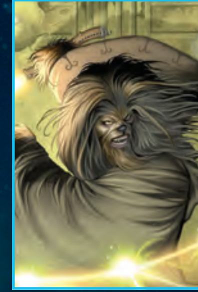
Büyük Amiral Thrawn
Chiss
Asker

İlk Çıkış:
İmparator'un Varisi (1991)



Naga Sadow
Sith/insan melezi
Sith Lordu

İlk Çıkış:
Masters and Students of the Force (1994)



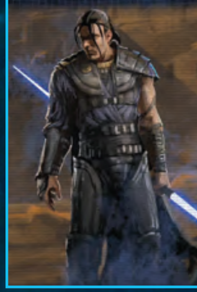
Tyvokka
Wookiee
Jedi

İlk Çıkış:
The Stark Hyperspace War, Part 1 (2001)



Darth Bane
İnsan
Sith

İlk Çıkış:
Star Wars Gamer #3 - Bane of the Sith (2001)



Exar Kun
İnsan
Jedi/Sith

İlk Çıkış:
Jedi Arayışı (1994)



Kir Kanos
İnsan
Kraliyet Muhafızı

İlk Çıkış:
Crimson Empire 1 (1997)



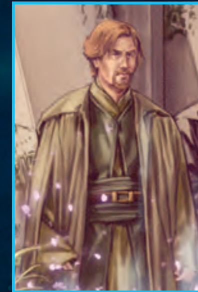
Darth Zannah
İnsan
Sith

İlk Çıkış:
Ep. I Phantom Menace Romanı (1999)



Jaina Solo Fel
İnsan
Jedi

İlk Çıkış:
İmparator'un Varisi (1991)



Corran Horn
İnsan
Pilot/jedi

İlk Çıkış:
Missed Chance (1995)



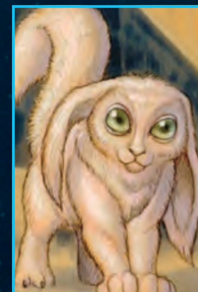
Nomi Sunrider
İnsan
Jedi

İlk Çıkış:
Dark Horse Comics 7 (1993)



Nom Anor
Yhuuzan Wong
Savaşçı

İlk Çıkış:
Crimson Empire II - Council of Blood 1



Ikrit
Kushiban
Jedi

İlk Çıkış:
The Golden Globe (1995)

ANİMASYONU UZAKTA ARAMAYIN, DAHA UZAKTA ARAYIN...

CAPTAIN HARLOCK

DÜNYA'YI EN SON KAPTAN TERK EDER!

Konusu ve karakterleriyle animeden fırlayan, deli gibi animasyonuyla ofisimizi şenlendiren filmi bu ay sayfalarımıza taşıyalım istedik. Her ne kadar aramızda şeceresini çıkaracak kadar Harlock'u tanıyanlar olmasa da bir yan hikâye olduğu belliydi ve iyi işlenişi *"oturup animesini mi izlesek"* dedirtti.

Kaptanı ilk **1953** yılında görüyoruz ama esas tanışma **1978** yılındaki anime serisi ile oluyor. Popüler bir seri haline gelen Kaptan, daha sonra günümüze kadar birçok seri ile karşımıza çıkıyor. Biz filmde yan hikâye görünümünde bir özet alıyoruz aslında.

Öncelikle animasyonundan bahsetmek lazım, resmen mest olduk filmi izlerken. Ne kadar uğraştıklarını tahmin bile edemiyorum ama her yerde boşuna bas bas bağırmıyorlar *"30 Milyon Dolar harcadık"* diye. Patlamalar, çatlamalar ve uzun zamandır uzay konseptinde bir animasyon izlememenin verdiği bir şevk de olabilir ama kesinlikle yadsınamayacak kadar iyi olmuş.



Konusu ile bizleri **2977**'ye götüren film, en kısa anlatımıyla insanların Dünya'ya yeniden dönme çabasını işliyor. Harlock'u bir isyancı olarak tanıyoruz. Dünya'yı, elinde tutan güçten yani aynı zamanda galaksideki insan ırkını yöneten Gaia Koalisyonundan geri almaya, yeniden insanların yaşayabileceği bir yer olduğunu göstermeye çalışırken başlıyor film. Sonrasında ne maceralar ne maceralar.

Harlock'tan ziyade bu uğurda ekibine katılan **Yama**'nın da hikâyesini bol bol izliyoruz. Yaşadığı ikilem, geçmişi ve Harlock'a karşı duyduğu imrenme duygusu filmi bayağı etkiliyor. Aksiyonu dışında karakterlere dair sürekli bir gizem barındıran film, sonunda düğümü güzel bir şekilde çözmeyi beceriyor.

Arkadia'dan da bahsetmeden geçmeyelim. Böyle bir uzay gemisi olabilir mi arkadaş ya? Düşman gemilere kafa atan bir gemiden bahsediyoruz. Ucundaki o kuru kafa tasarımıyla ve barındırdığı o mistik havasıyla resmen Harlock'un kişiliğini yansıtıyor gemi. Ne kadar karakteristik bir gemi olduğunu izlediğinizde anlayacaksınız. Zaten biz de filmi izler izlemez *"bunun maketi de vardır koşun"* diye pc başına yapıştık.

Anime temalı oluşu, Kaptan'ın karizması, animasyonu ve konusuyla bizi bittiğine üzen bir film oldu. Umarız sadece alternatif değil yeni gelecek filmlerin de bir başlangıcı olur bu yapım. – **Şahap**

EDİTÖRÜN NOTU

Animasyon yağ gibi akıyor, e Kaptan da karizmatik.



HEP BİRLİKTE HARLOCK'U KISKANIYORUZ!

Harlock'un Kızları



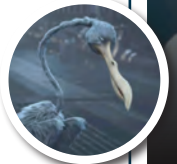
Başta Miime olmak üzere Allah'ım onlar ne güzel tasarımlar, ne güzel varlıklar. *"Ben böyle animasyon görmedim"* diyen arkadaşlarımız oldu, başta ben olmak üzere.

Arcadia



O gemi benim olmalı! Sen nasıl bir gemisin öyle. Hem güzel hem kuvvetli hem mistik hem de karizmatik. Ayrıca o dark matter ne öyle, ayıp ayıp.

Tori



Kim omzunda cılız ve biçimsiz bir kuş istemez ki (ne hakaret ettim arkadaş). Şaka bir yana ne yapayım ben omzumda o arkadaşı, bırak beslemeyi, evde uğraşamam bile onunla. Ama sevimli şimdi, hadi hatırı kalmasın.

HER



Spike Jonze'u özlediğimi daha önce de belirtmiştim. İnsanın naif doğası ile ilgili sorulması gereken sorular varsa onları perdeye en iyi yansıtan yönetmenlerden biri kendisi. Teknolojinin eksikliklerimizi gidermeye yeterli olup olmayacağı büyük bir soru ama bu eksikliklere duygular odağından bakabilmek ve bunun cevabını aramak ise tam ona göre bir işti. *Her*'ü izledikten sonra anladım ki, Jonze bunu cevaplarken kafamızda yeni soruların da oluşmasına yol açıyor. İnsan ve yapay zekâ arasındaki ilişkiyi yakın ve son derece kendi tarzı gerçekçiliğe sahip bir gelecek tasviri içinde, modern çağın aşk masalını anlatarak resmediyor. Gücünü ve evliliğini yitirmiş bir karakterin, piksellerden oluşan bir kalp ile yeniden kendini bulması *"daha da güzel anlatılamazdı herhalde"* diyemeyeceğimiz o kadar beklemediğimiz ve sürpriz bir hikâye sunuyor ki, özgün senaryonun Oscar'ı kucaklamasına hiç şaşırmayacaksanız. **Joaquin Phoenix** ve sadece sesi ile rol kesebilen **Scarlett Johansson** arasındaki uyum ise her sahnesi bir Instagram karesi kıvamındaki bu filmin görsel-işitsel bütünlüğünü tamamlıyor. Jonze aşk ve insan doğasının keşfetmekte zorlandığı hisleri kendince yorumlamaya başarılı bir şekilde devam ediyor. Gizli bir başyapıt *Her*. Teknoloji hakkında mesajını verip bilimkurguya göz kırpan, aşkı özleyen ve ona ihtiyacı olan bir adamın aslında hüzünlü hikayesini anlatıp etkileyici bir dramaya dönüşen, sinema tarihinin çok iyi filmlerinden biri. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Credits ekranının sonunu görmenizi sağlayacak filmlerden.





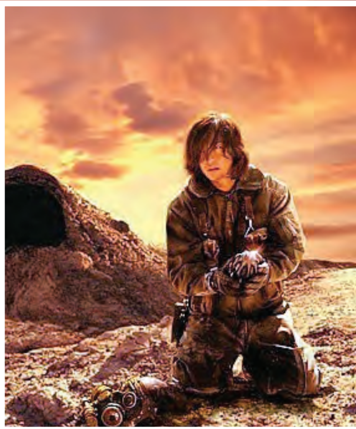
Son Kalan adıyla Türkiye'de raflara düşen *Lone Survivor* o bildiğimiz klişe *"ABD askerlerinin üstün bir başarı hikayesi"* değil, hatta tam tersine bir yenilgi hikâyesi. 2005'te Taliban'a karşı düzenlenen önemli bir operasyonda **Marcus Luttrell** ve ekibi, kullandıkları bir insiyatif yüzünden ABD ordusu tarihinin en büyük kayıplarından birini vermiştir, geriye kalan da olayı bizzat yaşayan Marcus olmuştur. Marcus daha sonra yaşadıklarını bir kitapta toplamış, şimdi de o kitap filme dönüşmüştür (*belgeseli de çıktı*). Gerçekleri cıvıtmadan, klişeye düşmeden ve ajite etmeden vermeyi başarıyor *Lone Survivor*. Genelde odun olan **Mark Wahlberg** bile havaya kapılmış, ekranda hiç sırıtmıyor. Ayrıca *"müslümanlar teröristtir"* algısını da büyük ölçüde yıkıyor film. Taliban bir terör örgütüdür ve bunun hiç bir dinle ilgisi olmadığını en gaddar şekliyle vermekten kaçınmıyor. Filmin en güzel tarafı zaten bu faciadan gerçek bir Amerikalı asker ve cesur bir Afgan arkadaşlığının doğmuş olması. Filmi izleyip ardından Youtube'a koşup röportajları dinlediğinizde filmin ve gerçek karakterlerin güzelliği ortaya daha net çıkıyor. Amerikalılar'dan alışagelmedik bir *"turusutoriburo"* filmi. Çatışması bol, aksiyonu kanlı filmleri severler ayrıca gözlerini açsın derim. – **Volkan**

EDİTÖRÜN NOTU

Marcus'un bu katliamdan nasıl kurtulduğuna hala şaşıyorum, o derece.



SPACE BATTLESHIP YOMATO



2. Dünya Savaşı'nın sonlarında ümitsiz bir koruma göreviyle yola çıkan Yamato savaş gemisinin mürettebatı bu filmi görse herhalde çok duygulanırdı. O dönemdeki gerçek olaylardan esinlenen ilk animesi bundan 40 yıl önce yayınlanmıştı. Yamato'nun ve zamanının ilerisinde bir yapıt olarak karşılanıp çok sevilmiş, türlü çeşitli versiyonu yapılmıştı. Konu kısaca dünyayı kurtarmak adına kainatın derinliklerine umutsuz bir yolculuğa çıkan mürettebatın, uzaylı bir ırk ile mücadelesi üzerine kurulu. Gerçek oyuncularla yapılan bu yeni uyarlama kült bir değer taşıyor. Animedeki bütün görsel tasarım ihtişamlı efektler ve keyifli aksiyonlarla gayet başarılı şekilde yansıtılmış (*setler ne kadar ucuz gözükse de*). Oyuncular samimi ve her şeye aşırı bir ciddiyet hakim. Bu ciddiyet zaman zaman komik kaçsa da, *"Japonlar da böyle işte"* diyebilirsiniz rahatlıkla. Duygusallık ön planda ve bazı pürüzlerine, romantik kahramanlıklarına rağmen, kendini zevkle izletmeyi başarıyor. Gösterimde iken *Harry Potter*'ı gişede alaşağı etmesi ise Japon halkının filme saygı duruşu anlamına geliyor. Çevreci mesajı da dikkate değer. –**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

Klişe bir uzay operası olsa da etkileyici görseller ve samimiyet filmi başarılı kılıyor.



UZAKTAN İZLEYİN

ROBOCOP



Aslında hiç eski Robocop'u karıştırmasak bile başlı başına rezelet bir film 2014 yapımı Robocop ama orjinal Murphy'nin çelikten kemiklerini de sızlattığına eminim. Ofisteki mutfak robotunun bile daha elle tutulur bir karakteri var yemin ederim. Film de oradan oraya koşuşturan, vücudu bacaklarından uzun arkadaşın amaçsız haraketlerini düşük işlemci hızına, hard disk'inin çok şişmesine ve tabii ki Jose Padilha isimli kötü yönetmene bağlıyorum. *"Bir film nasıl olur da hiç bir yere varamaz?"* sorusunun cevabını el ele vermişler. İlk 15 dakikasından sonra uyuyun ya da en kötü ihtimalle uyuyor taklidi yapın. Zaten onu da anlamayacaktır. **-Pozan**

I, FRANKENSTEIN



Bu köşenin varoluş amacına her anıyla hizmet eden I, Frankenstein muhtemelen Mary Shelly'nin kemiklerine mezarda depar attırmıştır. Donuk oyunculuklar, saçma sepet bir senaryo, olmayan kurgu, hatta sokakta iblis ya da gargoyle olmayan adam bile yok. Evet konu da bu; iblisler ve gargoyle'lar arasındaki ebedi savaşta arada kalan emo-Frankenstein'ın mücadelesi. Biraz aksiyon var tabii, efektler de güzel, ama o kadar. Stüdyonun kendi parasıyla rezil olması bir yana Frankenstein efsanesini de harcayan bir yapım olmuş. **–Eren E.**

LOUIE

YALNIZLIK, PİŞMANLIK, CAZ VE KAHKAHA

İnsanların acısına gülmek ne fena bir şey. Louie'nin karşısında boğulurcasına gülerken bir yandan kendimi empati kurmaktan alıkoyamıyorum. Çünkü güldüğüm şey bir anlamda komik olmaması gereken bir şey. Hatta bazen bayağı acıklı bir şey.

Louis C.K. geçtiğimiz birkaç yılda iyice popülerleşen, New York'lu bir stand-up komedyeni - ve yiğidi öldür hakkını yeme, başarısının her gramını hakettiğini düşünüyorum. Louis C.K. biraz alışılması gereken bir tat. İlk izlediğinizde de güldürüyor, ama adamın mizah anlayışına ısındıkça daha da çok gülüyorsunuz. Bu şişman, kızıl saçlı, çilli, ağzı bozuk adam, ortalığı yıkıp geçiren bir dürüstlük anlayışına sahip. Yapmaktan utandığı şeyleri, *"artık benim için çok geç zaten"* edasında bir bıkkınlık ve boşvermişlikle sahnede ortaya döküp, hayatı üzerindeki kontrolsüzlüğü ve bu yüzden kaçırdığı fırsatlar üzerine kuruyor karanlık komedisini.

Bu ay **FX** kanalında 4. sezonuna başlayan dizisi Louie, kesinlikle şu anda yayındaki en ilginç dizilerden biri. Sizi bilmem ama Sitcom'lar ve sahte gülme efektleri beni uzun süre önce baydı. Aynı karakterler ve aynı formülle 8-9 sezonluk, lastik gibi uzayan, market araştırmalı, para getirmesi için formüle edilmiş diziler artık sarmıyordu. İşte o noktada Louie hayatıma girdi.

Louie, genel olarak kara mizaha yaklaşan bir ton izliyor. Masumiyet dolu, *"ay bak şuna, ne kadar şapşal!"* kahkahaları atmayı pek beklemeyin. Bunların geldiği anlar da var, ama Louie bazen seyircisinin içini şişirmek, depresyonun ağırlığını hissettirmek, yalnızlığı ve melankoliyi yaşatmaktan da çekinmiyor. Diziyi tam olarak kategorize etmek gerçekten zor. Drama/komedi desem en yakını olur ama sanırım. İzlerken sık sık **Woody Allen** tatları alıyorsunuz.

Louie'de ana karakter dışında neredeyse tüm karakterler absürt, birkaç yönü abartılmış tipler. Louie, hepimizin içindeki o tembel, hevesleri olan ama hevesleri için çalışmaktan kaçan, bazen kendinden şüphe eden dürüst adam. Diyete başlayıp, aynı gün kutularca dondurma yiyerek kanepede uyuyakalan adam. Diğer karakterler ise Louie'nin eşcinsel annesi veya çocuksu espri anlayışlı doktoru **Ricky Gervais**'ten, dişçi anestezisi altında tanıştığı **Usame Bin Ladin**'e kadar uzanabiliyor. Sitcom'lardan alıştığınız klişe karakterlere rastlamıyorsunuz. Güldüğünüz anlar, dizinin gülmeniz için ayarladığı saniyeler değil, absürt diyaloglar arasındaki gergin sessizlikler olabiliyor. C.K. çok kuru, sade, utanmayan bir espri anlayışına sahip. Küfür etmeyi yeni öğrenirken, küfür edip edip kıkırdayan çocuklar gibi. Bariz olmayan, zekice detaylarla olduğu kadar, en basit bel altı esprilerle de güldürmekten korkmuyor. Her bölümde en az bir kez olmadık bir yerde *"AIDS"* kelimesi geçmek zorunda gibi, ve her seferinde kendimi gülerken buluyorum.

Louie, diğerlerine göre biraz daha durgun geçen 3. sezonundan sonra, bu yıl tüm gücüyle geri dönmüş gibi görünüyor. İzlerken birkaç yerde boğulmamak için durdurmak zorunda kaldım. Kara mizah, caz, orta yaş krizi, New York gibi kavramlar kulağınıza hoş geliyorsa, mutlaka Louie'ye bir şans vermelisiniz. **-Erim**

NEW YORK, NEW YORK

Dizinin en vurucu noktalarından biri kuvvetli atmosferi. Louie kesinlikle sıradan bir komedi dizisinden öte bir şey. C.K.'in hem yazar, hem oyuncu, hem yönetmen, hem de yapımcı rollerini üstlendiği dizi, sıklıkla özel bestelenmiş caz müzikleri ve enfes siyah beyaz New York çekimleri eşliğinde, usta bir sinematografiyle sunuluyor. New York'un vahşi taksicileri tarafından ezilmeye çabalayıp, **Charles Mingus**'u andıran müzikler eşliğinde kafayı yemeden önce bir bardak sıcak kahveye ulaşma çabaları, sevdiği kadınla umutsuzca flört edişi, gece kulüplerinde kızların ilgisini çekemeyince sabaha karşı boş sokaklarda evine doğru hüzünle yürüyüş. Bütün bunlar seyirciye ne kadar uzakta da olsa kendisini hissetirecek **New York** anları oluyorlar.



EDİTÖRÜN NOTU

Utanarak sıkılarak da olsa, etrafta kimse yokken de olsa; bolca gülmeye kendinizi hazırlayın.

★★★★★





FALLING SKIES



Ne Hakkında?

Yapımcılığını Steven Spielberg'in yaptığı ve sürpriz bir şekilde 4. sezonuna girmeye hazırlanan bilim kurgu dizisi Falling Skies, bizlere uzaylı işgali sonrası mahvolmuş post apokaliptik bir dünyada yaşanan hayatta kalma mücadelesini anlatıyor. Hayatta kalmaya çalışırken halen medeni bir insan olabilmenin, aile olarak kalmanın ve teslim olmak yerine savaşmanın zorluklarını ve zorundalığını etkileyici bir dilde ekranlara taşımayı başarabilen güçlü bir yapım kendisi.

Neden İyi?

Sürpriz bir şekilde ivmesini yükseltip özellikle karakterlerine ısındırabilen, içi boş bilim kurgu karakterleri yerine kalp ve cesarete sahip her yaştan kahraman yaratabilmeyi beceren bir dizi Falling Skies. İnsanlığın hem teknolojik hem de biyolojik olarak kendisinden üstün bir uzaylı ırk karşısında tek ihtiyacının inanç ve birliktelik olduğunu yer yer en sert şekilde anlatması, ayarında görsel efektleri, yok olmuş bir dünyanın iyi yansıtılmış izleri, politik mesajları ile her yaz kendisini 10 bölüm izlettirmemek için hiç bir nedeni yok. Bir bilim kurgu dizisini size her yaz heyecanla bekletiyor olmanız ise bonusu. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Yıllardır başarısız olan uzaylı işgali dizilerinden şikayetçiyseniz bir denemenizde fayda var.

★★★★☆

SILICON VALLEY

Ne Hakkında?

Sadece adının bile aslında kendisini yeteri kadar anlattığı bu **HBO** komedisi, 80'lerin sonunda bahsi geçen bölgede çalışan 5 asosyal yazılımcının nasıl da daha fazla asosyalleşebiliriz çarelerini anlatmakta. HBO diyince akan sular durduğu için Silikon Vadisi de gayet kurak. Yazılım teknolojisinin en çok gelişmeye başladığı bu parlak dönemde bile sönük karakterlerin belki biraz da tanıdık gelebilecek bu hikayesi sezonun hazinelerinden biri.

Neden İyi?

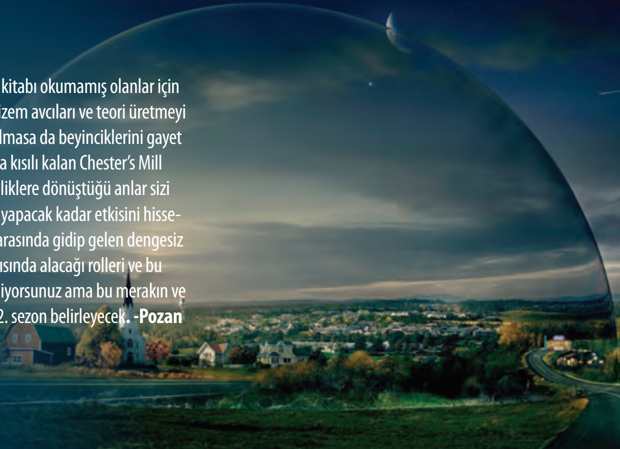
Çünkü piyasada Big Bang Theory diye kendini süper nerd zanneden bir dizinin yanında gerçek nerd'leri de tabii ki en iyi HBO anlacaktı da ondan. IT Crowd'dan özlediğimiz Roy ve Moss'u biraz daha gerçeğe yaklaştırarak resmeden karakterler dizinin lokomotifi ve onu gayet iyi kullanıyorlar. Özellikle Elrich'i görmeden *"bir çok komedi dizisi izilyorum"* ya da *"ben de çok asosyalim"* demeyin. Gerçek geek ve nerd'lere hitap eden bu hardcore komedi dizisi daha 3. bölümü ile birlikte HBO tarafından gelecek sezon onayını aldı. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Alışıldık basit Amerikan komedilerinin yanında gerçekten silikonlu gibi kendisi.

★★★★☆

UNDER THE DOME



Ne Hakkında?

Stephen King'in aynı adlı romanından uyarlanan ve yapımcılığını Steven Spielberg'in yaptığı yaz dizimiz Under the Dome, nereden geldiği belli olmayan şeffaf bir kubbenin tipik bir Amerikan kasabasının üstünü tamamen kaplamasını ve ardından gelişen olayları konu almakta. Anti-hero, dul kadın, saf kötü, bildiğin saf, bir işler çeviren çocuklar ve tabii ki gizem gibi bilindik Stephen King romanı öğelerini TV ekranında izlemek 13 bölümlük bir dizi olduğundan hiç de fena gelmiyor.

Neden İyi?

Taşıdığı potansiyel özellikle kitabı okumamış olanlar için çekici gelecektir. Özellikle gizem avcıları ve teori üretmeyi sevenler bir Lost ayarında olmasa da beyinciklerini gayet yoracaklar. Kubbenin altında kısılı kalan Chester's Mill halkının kaygılarının gerginliklere dönüştüğü anlar sizi de alıp kasabanın bir sakini yapacak kadar etkisini hissetirebiliyor. İyilik ve kötülük arasında gidip gelen dengesiz karakterlerin bu gizem karşısında alacağı rolleri ve bu gizemin kendisini merak ediyorsunuz ama bu merakın ve ilginin ne kadar süreceğini 2. sezon belirleyecek. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

King'i geçtim dizinin iplerini elinde bulunduran Brian K. Vaughan hatrına bir bakın derim.

★★★☆☆

VIKINGS

"SAVAŞÇILAR, BİR BALTA AÇANA KADAR KALPLERİNİ KİMSEYE GÖSTERMEZLER"

Cesaret, güç, sadakat, aile, birlik, keşif, fetih... Vikings'i izlerken iyice derinlerde hissedeceğiniz konuların etrafında döndüğü anlamlar bunlar. İlk sezon karakterlerle tanışıp onların yükselişini izlemekle geçti ama ikinci sezonda yukarıda saydığım değerler serinin kalbine kadar indi ve yaşanan olaylar aklımızı başımızdan almaya yetti. Vikings'i halen izlememiş olanlar ya da ikinci sezona başlamayanlar için kısa bir özet geçtikten sonra "*spoiler*" dolu 2014 mevsimi değerlendirmesini yapacağım. Yani şimdilik güvenli alandasınız.

Vikingler bizden uzakta fetihlerini yapmış gibi bir izlenim kafalarımızda yer etmiş olsa da İran'dan tutun da uzun süre **Rusya**'da hüküm sürebilecek kadar sınırlarını ve keşiflerini ilerletmişlerdir. Dizideki hikâyesini izlediğimiz zeki, kaşif ve usta bir dövüşçü olan **Ragnar Lodbrok** ise tam olarak yaşayıp yaşamadığı bilinmeyen efsanevi bir figür. Ama ismi o kadar çok tekrar ediliyor ki yaşadığına inanılıyor. Kısacası diziyi izleyemeyenler için söyleyeyim, bu Ragnar'ın hayat hikâyesi...

Spoiler Şelalesi

İkinci sezon her karakter için dönüm noktası oldu. Ragnar kime güvenip kime güvenmeyeceğini test etti. Birliği kendi içinde **Kral Horik**'e karşı tek yumruk oldu ve yıkılmadan ayakta kaldı. Bölgesini istila eden **Jarl Borg**'tan *'Kan Kartalı'* infazı ile müthiş bir intikam almakla kalmayıp, arkasından iş çevirenlere öfkesinin ne kadar acımasız olacağını gösterdi. Belki de bu yüzden bütün sezon boyunca Ragnar'ın yıkılması için plan yaptığını sandığımız herkes son bölümde ona destek olmayı tercih etti. Bu sadece bir tahmin çünkü sezon finali çok şaşırtıcı olduğu kadar hızlı da geliştiği için kumpas ağının ne zamandan itibaren örülmeye başlandığını öğrenemedik.

Bu sezonun en ilginç isimlerinden biri şüphesiz **Floki** oldu. Ragnar'ın denizlerde yükselmesinin sebebi bu dahi herif daha geçen sezondan Ragnar'ın **Athelstan**'a düşkünlüğünü ufaktan kıskanıyordu (*zaten ismin içinde Loki olması yeterince kıllandırıcı bir durum*). Bu yüzden bütün sezon boyunca geçirdiği kıskançlık krizlerine inanmama sebep olurken son sahneye kadar Floki'nin hep ihanet edeceğini sandım ama hikaye beni yanıltarak oturduğum yerde tezahürat yapmama neden oldu.

Ragnar'ın karısı **Shield Maiden Lagertha**'nın (*Katheryn Winnick aşığım sana, buradan duyuruyorum!*) Earl olması ve Athelstan'ın çarmıha gerilip, ölümden dönmesi, inancını sorgulaması bu sezonun önemli olaylarındandı. Önümüzdeki sezon tahminlerim ise şöyle; İngiltere merkezli bir konusu olacak gibi çünkü Ragnar kendi bölgesinde tüm sorunları çözdü, hatta Kral oluyor bile diyebiliriz. **Aslaug**'dan doğan çocukları büyüyecek çünkü efsaneye baktığınız zaman babalarının mirasını babaları kadar ileriye götürmüşler (*kemiksiz doğan bile*). Ragnar ile bir kaç sezon daha gireriz zannedersem ama çocukları büyüğünde onunla veda zamanımız gelecek. Her halükarda iyi haber ise şu; dizi iki sezonluk daha anlaşma yaptı. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU

Farklı adetler, değişik bir kültür, ilginç karakterler... Sağlam senaryo. Daha ne diyeyim?



HABERLER

Sherlock'u Daha Şimdiden Özleyenlere Müjde!

Acı ama gerçek, Sherlock 4. Sezonu **2016**'da başlayacak. Ne kadar uzak olursa olsun heyecanımız hiç dinmeden bekleyeceğiz orası bir gerçek ama şöyle 2015 yılı içerisinde de karşımıza şöyle bir çıksalar ne kadar sevinirdik değil mi? Öyleyse müjdemi isterim çünkü Dr. Watson'ın dediğine göre Sherlock bir adet özel bölüm ile geri dönebilir! Şimdilerde *Fargo* ile ekranlara gelen **Martin Freeman**, bir röportajında **Mark Gatiss**'in bunu söylediği için kendisini öldürebileceğinden fakat özel bir bölüm için bir araya gelebileceklerinden söz etti. Biraz da kesin bir dille bunu anlatan Freeman'ın heyecanını çözmek için Sherlock olmaya da gerek yoktu. Cumberbatch'in 2 senelik yoğun programı bu boşluğa izin verirse 2015 yılında özel bir Sherlock bölümü izleyebileceğiz. Buradan bir *221B Baker Street* uzatır mısınız?



J.K. Rowling'in Son Kitabı HBO'ya Dizi Oluyor

Harry Potter'dan sonra kendisinden beklenmeyecek şekilde yetişkinlere yönelik ciddi bir romana imza atan yazar Rowling'in **The Casual Vacancy** isimli bu romanı yakında **BBC** ve **HBO** ortaklığı ile ekranlara taşınacak. 3 bölümlük bir mini seri olması hedeflenen yapım 2015 yaz aylarında ekrana gelmeyi düşünüyor. Belediye başkanının ölümünden sonra yeni bir seçim işine giren kasabada yaşanan entrikaları anlatan kitap 2012'de en çok satan 20 kitap arasına girmişti. Bakalım TV dizisi 2015'de en çok izlenenler arasına girebilecek mi? Şahsi görüşüm Rowling yazmasaydı belki yüzüne bile bakılmazdı yönünde. Kitabı okumayanlar da bu yüzden diziye şans vereceklerdir.

Better Call Saul İle Breaking Bad'e Dönüş!

Tarihin en iyi TV işlerinden biri olan *Breaking Bad*'in çocuğu Better Call Saul ile Kasım ayında buluşacağımız kesinleşti. Breaking Bad'in yaratıcısı **Vince Gilligan** tarafından bizzat ele alınan projede Saul Goodman'ın hukuk ofisi etrafında gelişen olaylara tanık edeceğiz. **Burt, Dr. Thurber, Beth, Eddie, Zak** ve **Luke** isimli 5 farklı karakter de dizide yerini alacak. Hepsinden önemlisi **Walter White** ve **Jesse Pinkman**'ın de dizide görülme ihtimâlleri oldukça fazla. Bunun bir flashback mi yoksa yeni bir sahne mi olacağı meşhul fakat heyecan verdiği kesin. Bununla beraber Walter White karakterini canlandıran **Bryan Cranston**, Breaking Bad adına hayatında geçirdiği 6 yıllık süreyi kitap haline getireceğini açıkladı. Bu spin-off ve kitap sayesinde Breaking Bad'in dünyasından kopmamız pek mümkün olmayacak gibi görünüyor.

SİBERYA

BU TAŞLAR ACITTIĞI KADAR GÜLDÜRÜYOR DOKTOR

Ustalara saygı kuşağında Stanislaw Lem'i uzun zaman sonra dilimizde ağırlamanın gururunu yaşıyoruz! O ki *Solaris*'e can verdi, o ki bilimkurguya zekâsı ve kalemiyle çok farklı bir soluk kattı… Gelin görün ki kitaplarının çevrilmesi kaç yıldır durmuştu. Ama durun! Tam şu an elimize uçuk kaçık bir kitap olan Siberya geçti! Lem ustanın kalemi yine özgünlüğün sınırlarında gezinerek uzun bir aradan sonra ülkemize konuk oldu.

Peki nedir Siberya?

Trurl ve **Klaupacius** birbirlerini inşa etmeye çalışan iki işçi robottur. Siberya'daki maceraları boyunca, freelance işler için uzayın en uç noktalarına gidecek ve sıra dışı işverenlerle karşılaşacaklardır. Lem Siberya'da geleceğe dair hem eğlenceli hem de zekice fikirlerini harmanlayan öykülerine yer vermiş.

Okuru eğlenceli bir kurgunun içine çekip üstüne bir de her satırında sorgulatmaya hazır bir kitap bu. "*Yok efendim, vallahi inanmam*" diyenler lütfen itinayla okur yorumlarına göz atsınlar. Bu kitaba çocuk kitabı gözüyle bakanları da göreceksiniz.

İşte onlar olayı hiç anlamamış olanlardır. Solaris gözünüzü korkutuyorsa yazarı buradan tanımaya başlayın da demiş miydim? Hah, işte şimdi dedim! -**Hazal**



EDİTÖRÜN NOTU;
Ne tatlı kitapsın sen Siberya.
★★★★★



DEVRİM 19 – GREGG ROSENBLUM

ROBOTLAR CEHENNEMİNDEN KAÇIŞ

Rahat okunan, yüksek tempolu, oyun ve film uyarlaması potansiyeli yüksek bir kitap okudum geçtiğimiz ay. Konu belki biraz klişe gibi gelebilir çoğu okuyucuya: 21. Yüzyılın sonları yaklaşmışken, insanoğlunun tüm ağır ve kirli işlerini üstlenmiş olan robotlar isyan eder, savaşlarda bile yapay zekâyı ön saflara sürme korkaklığını gösteren insanlardan kurtulanlar ise bir tür yeniden eğitim programı sonrası, hâfızâları sıfırlanmış, enselerinde mikroçipler takılı vaziyette "*yeni düzen*"e itaat etmeye mecbur bırakılırlar. Hikâyenin başkahramanı olan üç genç kardeş, kas gücü ve silahlarını değil, birbirlerine olan güven, sevgi ve dayanışmalarını birleştirerek, zekâ ve cesaretlerinin yardımıyla anne – babalarını ve diğer insanları robot zulmünden kurtarmak üzere harekete geçerler. İkinci bölümü de bulunan bu sürükleyici romanı, bilim kurgu ve aksiyon seven tüm kitap dostlarına öneririm. - **Noyan**



KAN ŞARKISI

KARANLIĞIN RİTMİ SAVAŞ ALANINDA

Yeni bir fantastik seri daha ülke sınırlarından giriş yaptı. Hem de öyle bir giriş ki bu, sağda solda okuyacağınız yorumlar arasında olumsuzluğa henüz rastlanmadı. **Kuzgunun Gölgesi Serisi**'nin ilk kitabı olan Kan Şarkısı klişe bir konuya sahip gibi görünebilir. Ama peşin hükümlü olmayın derim. Babası tarafından savaş okulunun kapısına terk edildikten sonra sadakati, ihaneti, dostluğu ve karanlığı öğrenen genç kahramanımız gün gelecek krallarla pazarlık edecek konuma erişecektir. Ve yine gün gelecek sayısız isimle, ama en çok da Umut Katili olarak tanınacaktır. Daha otuzuna bile gelmeden dünyayı titretirken kimse büyük sırrından henüz haberdar değildir. Kan Şarkısı'ndan, yani onun bu zorlu hayatında yükselmesini sağlayan yegâne karanlık gücünden. Bu kanlı şarkıda yerinizi almaya hazır mısınız? -**Hazal**



CEBİRCİ

IAIN M. BANKS'IN BİLİMKURGU KLASİĞİ TÜRKÇEDE

Geçen sene aramızdan ayrılan Iain Banks'in en ünlü romanlarından Cebirci, geçtiğimiz ay İthaki Yayınları etiketiyle raflardaki yerini aldı. MS. 4034 yılında insanoğlu uzayı kolonileştirmeyi çoktan başarmıştır. Nasqueron Ahalisi'nin yüksek yönetim kademelerine araştırmacı sıfatıyla kabul edilen Yavaş Kâhin Fassin Taak, bir kez daha Ahali'nin yaşam alanında seyahate çıkmak zorundadır. Peşinde olduğu şeyse yarım milyar yıldır saklı olan bir gizemdir. Diğer yandan, muazzam bir savaş her geçen gün daha da yaklaşmaktadır. Kâhin Taak'ın o güne dek tanıyıp bildiği her şeyi ve de herkesi bir çırpıda ortadan kaldırması işten bile olmayan bir savaş… Dileriz bu kitap hakkettiği ilgiyi ziyadesiyle görür de biz de Banks'in Culture serisini okuma şansına kavuşabiliriz. -**İhsan**

YAZIN HİT PARÇALARI GÖRÜNDÜ! FAKAT..EYVAH...SERDAR MI O?!



THE BLACK KEYS – TURN BLUE

GİTAR MÜZİĞİNİN KİLİDİNİ AÇAN ALBÜM

Kim derdi ki gitar müziğinin 2000'lerden sonra bir takım kurtarıcılara sahip olması gerekeceğini? 50'lerden bu yana müziğin kitlelere ulaşmasını sağlayan, kişinin yaşam tarzını şekillendiren, hop oturup hop kaldıran ve yeri gelince ruhuna işleyen gitarın baş rolde olduğu müzik türlerinin, yerini dımtıs'ı bol pop şarkılarına ya da elektronik müziğe bırakacağını sanırım tahmin edemedik ve beklenmeden yakalandık. Aslında, her şey **Thom Yorke** ve müzikal çetesi *Radiohead*'in başının altından çıktı diyerek başlayıp *"Gitar müziğini kim öldürdü?"* temalı bir yazıya dönüşebilirdi bu ama şu an hiç gerek yok. Gitar ve davul ikilisi ile kulağımızın pasını silmemiz yeterli olacaktır. E o zaman kaset çalarınıza hemen **The Black Keys**'in yeni albümü Turn Blue'yı takıyorsunuz ve konuşmaya devam ediyoruz.

Queens of the Stone Age, Foo Fighters, Arctic Monkeys gibi boyunlarındaki gitarın yılmaz bekçilerine ne kadar teşekkür etsek azdır. Bence bu isimlere bir de The Black Keys'i eklersek günümüz gitar müziğinin kare asını oluşturmuş oluruz. *The* ile başlayıp *s* ile biten diğer bazı iyi gitar gruplarını ve metal müzik türünü komple bir kenara koyuyorum tabii. Burada gerçekten büyük işler yapan, isimleri müzik festivallerinin en tepesinde yazan, geçmişten günümüze gitarın telleri üzerinde köprü kuran, geniş kitlelere hitap eden, rock'n roll, grunge, blues-rock gibi türlere nefes aldıran çok büyük gruplardan bahsediyorum. Turn Blue bir kez daha kanıtlamış durumda ki The Black Keys adı 2000'lere damga vurmaya devam ediyor.

Ohio'lu 2'linin 8. Stüdyo albümü olan Turn Blue yağ gibi akıyor. Dinlemeye başladığım anda aklıma gelen ilk benzetme bu oldu açıkçası. New York'lu müzik adamı **Danger Mouse** prodüktörlüğünde kaydedilen albümün etkili silahı "*ahenk*" olmuş. Ne yaptığını iyi bilen bir grup, ne yaptığını çok daha iyi bilen bir prodüktör ile çalışınca ortaya çıkan uyum, dinlemeye başladığınız an vazgeçip kapayamacağınız bir albüme dönüşmüş. The Black Keys üyeleri **Dan Auerbach** ve **Patrick Carney** iyi birer müzisyen olmalarının yanında çok da iyi birer besteciler. 11 şarkılık albümde boş geçen bir şarkı yok fakat ilk single "*Fever*", "*In Time*" ve "*10 Lovers*" ilk 3'ümü oluşturdu diyebilirim. 2011 tarihli aşmış albüm *El Camino*'nun ardından 3 sene bekleyip sadece 11 şarkı alabilmek biraz üzücü fakat hepsinin birbirinden güzel olması sizi tatmin edecektir.

Rock'n roll, grunge, blues-rock, psychdelic, soul türlerini seviyor ve "*arkadaş bir grup bunların hepsine nasıl bulaşmış olabilir ki?*" diye düşünüyorsanız cevabınızı gayet net bir şekilde alabilceğiniz bir albüm Turn Blue. 2014'ün sonlarında "*Yılın en iyisiydi!*" dermiyiz bilmiyorum ama bütün yaz kulağınızı ve hafifçe sallayacağınız kalçanızı bayağı meşgul edeceğine eminim. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu yaz bir defa play tuşuna basıyoruz ve hep bu albümü dinliyoruz.



UNUTULMAZ DUO'LAR

PET SHOP BOYS



33 senedir ikili düzeni bozmayan bu İngiliz beyefendileri, *80*'lerden bu yana dans müziğine yön vermekte. **Neil Tennant** ve **Chris Lowe** ikilisinin ritim tutkunluğuna bağlı bu uyumu müzik dünyasına o kadar çok hit kazandırdı ki saymakla bitmez. Siz de hiç bitmeyin emi Pet Shop Boys.

THE WHITE STRIPES



2011 yılında dağılmasalardı, şu anda albüm yazısında bahsettiğim kare asın içerisinde olurlardı. 15 seneye yakın bu birlikteliğe 6 harika albüm sığdıran bu garaj rock ikilisi **Jack** ve **Mag White**, özellikle *Elephant* isimli albümleri ile müzik tarihine geçmişlerdir. Artık tarih olmuş olmaları ise çok büyük bir kayıp ne yazık ki.

SIMON AND GARFUNKEL



Tarihin en sıkıcı ismine sahip grup olabilirler ama durun hemen kaçmayın. Ne kadar efsane olduklarını tartışmaya gerek yok, *60*'lardan beri isimleri bir şekilde müzik dünyasında var. "*The sound of Silence*" isimli unutulmaz şarkılarını ve 1981 yılında **500.000 kişi** tarafından izlenen **Central Park** konserlerini ne kadar abartsak az kalır.

BİR ŞÖVALYE'NİN AĞITI...



DAMON ALBARN EVERDAY ROBOTS

İkon olmak kolay bir iş değil. Hele ki en az futbol kadar müziğin de kalbinin attığı yer olan İngiltere'de bu mertebeye erişebilmek takdiri hak ediyor. Damon Albarn'ı tanımayanlar için şöyle bir özet geçecek olursak 90'ları kasıp kavuran *brit-pop* akımının öncü gruplarından **Blur**'un solistidir kendisi. Tabii bir tek şarkılar türküler söyleyerek bu noktalara geldiğini düşünmeyin. Saçının telinden ayak baş parmak tırnağına kadar vücudunda kan yerine notalar akan, komple bir müzik adamı kendisi. Özellikle 90'lar ve brit-pop coşkusu bittiğinde yer aldığı, daha doğrusu liderliğini yaptığı projeleri saymakla bitiremeyiz. **Gorillaz, "The Good, the Bad & the Queen", Rocket Juice and The Moon** bunlardan öne çıkanlar. Hiç bir türe bağlı kalmadan notalarla oynayan Albarn şimdi de yıllardır beklediğimiz solo albümü ile karşımızda. Gerçekten de solo bir albüm Everday Robots, çünkü bir albüm yalnızlığını daha fazla hissetiremezdi herhalde dinleyene. Albarn'ın üstündeki yılların verdiği yorgunluğu hissediyor, onunla beraber omuzlarındaki tozu üflüyorsunuz. Koca bir ağıt gibi bu albüm. Albarn'ın günümüz dünyasına, sahteliğe ve birer yalnız robota dönüşmemize yaktığı bir ağıt gibi. Neredeyse her şarkısı ile yılın en iyi albümlerinden olan Everyday Robots, size eskilerin efsanesinden günümüze dair melodik mesajlar iletiyor. -**Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU

Her zaman böyle "beklediğimiz değdi" diyebileceğimiz eserler gelmiyor.



OFİSTE ÇALANLAR

1. **Black Keys** – 10 Lovers
2. **Damon Albarn** – Hostiles
3. **Coldplay** – Magic
4. **Chromeo** – Jealous (I Ain't With It)
5. **The World Ends With You** – Calling

THE BEST OF ME – BRYAN ADAMS (1999)



Klasik

1980'li yıllardan akıllarda kalan hafif kısık sesli iki şarkıcı vardır Rod Stewart ve Bryan Adams. Boynunda gitarıyla sahneye çıkan, magazin sayfalarında pek görünmeyen ve Kanadalı olandan, Bryan Adams'tan kısaca bahsedeceğim bu ayki "*klasik*" köşemizde. Albümün çıkış tarihi 1999 yanıltıcı olmasın, aynı adlı şarkı dışındaki parçaların çoğu '80'lerden ve '90'lı yılların başından kalma. Hele Adams'ın 1984'te yazdığı "*Summer of 69*" var ki; müzisyenin gençlik günlerinde kurduğu ilk grubu, nasıl hevesle müzik yaptıklarını, 1969 yazının hayatının en güzel dönemi olduğunu anlatan harika bir "*nostalji içinde nostalji*" diye tanımlanabilir rahatlıkla. Kevin Costner'ın klasikleşmiş filmi Robin Hood'un müziği olarak bilinen, romantik slow "*Everything I Do*" da bu albümde. Şimdi kulaklığımı takarak "*Run To You*" ile 80'lerin masum günlerine dönüyor ve gitar, piyano eşliğinde Bryan Adams'ın kısık sesinden özgün şarkılar dinlemek isteyen tüm dinleyicileri de bu geçmişe yolculuğa davet ediyorum. - **Noyan**

KAMIJO

SYMPHONY OF THE VAMPIRE



Melodik metal grubu **Versailles**, 2012'de yarı-dağıldığında çok üzülmüştüm. Kostümleri, sahne şovları ve akla zarar hızlı melodilere sahip harika şarkılarıyla benim için son 5-6 yılın en büyük müzik olayı idiler. Lakin bu ayrılık bize Jupiter'i ve vokal Kamijo'nun muhteşem solo çalışmasını hediye etti. Mini-albüm birbirine eklemlenmiş kesintisiz akan 7 bölümde tek bir şarkı aslında. Hızlı, enerjik, Kamijo'ya has "*latif ve romantik*" havadan da fazlasıyla nasiplenmiş. Orkestral düzenlemeler arkadan akarken öndeki hızlı gitarlar ve yorulmak bilmeyen davullar sizi bu yarım saatlik müzik ziyafetinde hiç yalnız bırakmıyorlar. Versailles'teki teknik mükemmelliğin yerini burada konsept bütünlüğü ve ihtişamlı keman melodileri alıyor. Kamijo'nun kendine has egzotik vokalleri zaten harika. Kısa ama tek bir dakikası bile boşa harcanmamış, tam anlamıyla olmuş bir albüm bu, sözleri anlamasanız da melodi sizi alıp götürecektir zaten. Tüm şarkıların olduğu uzunca bir klip de Youtube' da hazır ve nazır dinlenmeyi bekliyor. Yılın **j-rock** albümü şimdiden. –**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

Bu görkemli vampir senfonisi bağımlılık yapabilir.



SUKEKIYO

IMMORTALIS



Japonya'nın deli oğlanı Kyo, yıllardır deliliğini kendisi ile paylaşan grubu **Dir en Grey**'e bir süreliğine mola vermiş, arada da bu yan projeye imza atmış. İyi de yapmış doğrusu. Daha ilk notalarından itibaren sizi saran bir albüm Immortalis, biraz buruk, biraz sert, çoğunlukla da karanlık. Bu karanlığın Dir en Grey'in şiddetinden ziyade daha melankolik bir havası var. Bunda Kyo'nun vahşi çığlıklarını çoğunlukla dizginlemiş olmasının payı büyük elbette. Hitap ettiği kitle açısından da geniş bir yapısı var. Deneysel yönleri ve taa Dir en Grey'in ilk albümünden kalma post-glam rock esintilerini de eklersek, yalnız bir gecenin ileri saatleri için hayli uygun. Belli ki Kyo biraz da keyfince bir şeyle yapmak istemiş, bu tabii ki keyfine ortak olamazsınız demek değil (*ya da ızdırabına*). Tam da "*Dir en Grey de bir şeyler çıkarmadı nicedir*" derken karşıma bir gece yarısı çıkan albüm, o belirsiz saatlerin karmaşık hisleri ve tınılarıyla bezenmiş**. J-rock** ve Dir en Grey sevenleri kesinlikle memnun eder, farklı bir şeyler arayanlar içinse güzel bir keşif. *Aftermath* klibi de ayrıca güzel olmuş. –**Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU

Japonya'dan alternatif bir tat, gece kuşları kaçırmasın.



"HAYAT YOK OYUNUM HAYAT YOK" - BOB MARLEY-SAN

10 KURAL

01- Cinayet, savaş ve hırsızlık yasaktır.
02- Bu dünyadaki bütün çatışmalar oyunlarla çözülür.
03- Oyunlarda her oyuncu diğerinin koyduğuyla eşit değerde olduğu kabul edilen bir şey ortaya koyar.
04- Üçüncü kuralla çelişmediği sürece neyin ortaya konduğu ve oyunun kuralları tartışılmaz.
05- Oyunun kurallarını meydan okunan taraf belirler.
06- Kurallara uygun bahisler mutlaka ödenmelidir.
07- Topluluklar arası anlaşmazlıklar seçilen ve tam yetkiye sahip temsilcilerce çözülür.
08- Oyunda hile yaptığı tespit edilen anında oyunu kaybeder.
09- Tanrı adına, yukarıdaki kurallar değiştirilemez.
10- Hep birlikte oynayalım ve eğlenelim!

NO GAME NO LIFE

HAYAT FELSEFEM BU ANİMENİN ADINDA GİZLİ

Abi Sora ve kız kardeş Shiro dünyanın en iyi oyuncuları. Fethetmedikleri oyun dünyası, yenmedikleri oyuncu kalmamış. Bunu da en ağırından birer hikikomori ve NEET olmalarına borçlular. Bir gün enteresan bir mail alırlar: "Hiç yanlış dünyada doğmuşsunuz gibi bir hisse kapıldınız mı?" Maili gönderen kişiyi satrançta yendikten sonra bir soru daha gelir: "Yaşadığınız dünya eğlenceli mi?"

"Kuralları ve amacı bilmenin mümkün olmadığı, 7 milyar oyuncunun istedikleri hamleyi yapabildiği, kazansan da kaybetsen de ceza aldığın, sıranı savamadığın, çok konuşursan dışlandığın, parametreleri olmayan ve hatta türünü bile bilemediğin bu boktan oyun"u sevmiyorlardı. Ve evet, yanlış dünyada doğmuşlardı.

Cevabın ardından anında kendilerini başka bir dünyada bulurlar. Burası her şeyin oyunlarla çözüldüğü bir dünyadır. İşte tam olarak olmaları gereken yer burasıydı! Birine gidip meydan okuyorsun, meydan okunan kuralları belirliyor, her iki tarafta ortaya eşit değerde bir şey koyuyor, 10 kurala bağlı kalınacağı yemini ediliyor ve oyun başlıyor.

Ve arkadaşlar bu oyunların epiklik derecesini tarif edemem. Hemen ilk bölümlerde bir satranç maçı oluyor mesela aman diyorum (yukarıda bahsettiğim değil). Sora - Shiro kardeşler, en doğru tabirle, oyunlar konusunda "bilge" ve kuralları işlerine yarayacak şekilde esnetmeyi çok iyi biliyorlar. Esnetmek doğru kelime olmadı aslında. "Kuralların ilk başta görülemeyebilen sınırlarını görme ve bunları beklenmedik şekillerde kullanabilme yeteneği" demek daha doğru olur, ki kast ettiğim bilgelik de tam olarak bu.

No Game No Life sunduğu dünyayla olsun, müthiş eğlenceli karakterleriyle olsun, yaratıcı fanservisiyle olsun (seri ağzına kadar fanservis dolu bu arada, söylemeden geçmeyeyim), özgün felsefesiyle olsun, inanılmaz epiklik seviyesiyle olsun bomba ötesi bir seri. Oyun seviyorsanız muhakkak izleyin derim (ki sevmiyorsanız niye alıyorsunuz ki bu dergiyi, şaşırdınız mı?). - **Ömer**

ARAYA SEZON ANİMELERİ GİRİNCE DOĞAL OLARAK BİR SÜRÜ HABER BİRİKİYOR, ONDAN SONRA DA HANGİLERİNE YER VERECEĞİMİZİ ŞAŞIRIYORUZ. BIRAKSANIZ FARKLI SAÇ RENKLERİNE SAHİP ANİME KIZLARIYLA İLGİLİ DAHA BİR SÜRÜ HABER - ANKET VS. BULURUM AMA NEYSE HADİ ŞİMDİ. - ÖMER



AKIRA'NIN FAN YAPIMI FRAGMANI CAYIR CAYIR

İki arkadaş bir gün otururken demişler ki Akira'ya bir live-action fragman çeksek ne güzel olur. İşi ciddiye bindirmişler, ceplerinden ortaya 5 bin dolar koymuşlar, 2012'de indiegogo'da bir de kampanya açıp birkaç bin dolar da oradan toplamışlar ve sonunda istediklerini yapmışlar. Ortaya çıkan fragman gerçekten muazzam. Şu an yapılmakta olan live-action film bunun onda biri olsa yeter (ama elbette ki olmayacak). Linkini şuraya bırakıp kaçıyorum. İzlemeyeni dövüyorlar: tinyurl.com/ogzakira



TARİHİN EN ÇOK SATAN MANGALARI

Manga Zenkan sitesi toplamda en çok satan mangalar listesi yayınladı. Her birinin cilt sayıları farklı olduğundan net bir ölçüt olmaz ama olsun, değerli rakamlar yine de:

- One Piece - 300 milyon
- Golgo 13 - 200 milyon
- Black Jack - 176 milyon
- Dragon Ball - 157 milyon
- Kochikame - 155 milyon



YENİ ANİMELER

- Ve sonunda geliyor! 10 yılda bir çıkan **Macross** serilerinin içinde bulunduğumuz 10 yıldaki temsilcisi duyuruldu. Henüz hiç ayrıntı yok ama Macross yahu! Aşkı hatırlıyor musunuz?
- Persona 4'ün idare eder bir animesi yapılmıştı hatırlarsanız. Şimdi oyunun yeniden yapımı **Persona 4 Golden**'ın da animesi yapılıyor. Doğal olarak önceki seriyle aynı hikâyeyi anlatacaktır ama demek ki "daha iyisini yaparız yahu biz bunun" demişler. Bize de beklemek düşer. Hem Marie var be, daha ne?!
- **Attack on Titan**'ın 2014 ve 2015'te iki filmi gelecek. Çok heyecanlanacak bir durum yok yalnız, aynı hikâyenin film versiyonları.
- Sevilen tarihi mangalardan **Nobunaga Concerto** da animesine kavuşanlardan. Haziran'da başlıyor.
- Şu sıralar yeni Fate/Stay Night üzerinde çalışan Ufotable bir anime daha duyurdu: **Ohenro**. Ufotable'dan taş çıksa yenir.
- **Gundam Build Fighters** ve **Yowamushi Pedal**'ın da ikinci sezonları yolda. Bir Ova serisiyle de **Magi**'den Sinbad'ın geçmişini öğrenebileceğiz.





KISA HABERLER

- Lady Gaga'nın Amerika turnesinde ön sanatçı olarak Hatsune Miku sahne alıyor. Belki bir gün tersini de görürüz.
- Megan Fox bir gün Sailor Moon ya da Gundam Wing live-action'ı yapılırsa rol almayı çok isteyeceğini söyledi. Bilemedim.
- Nobuhiro Watsuki, Kenshin'in en büyük düşmanlarından Shishio'nun geçmişini anlatan bir manga yazacak. Uzun süredir devam eden mangası Embalming'e ise sonbahara kadar ara veriyor.
- Ara veren bir diğer manga da Lucky Star. Mangakası Kagami Yoshimizu şu an başka bir şey üzerinde çalışmak istiyormuş.
- Bu sefer de bir geri dönüş haberi: Hunter x Hunter'ın mangası Haziran'da devam ediyor.
- Fazlasıyla anlamlı anket sonuçları vermeye devam: En sevilen sarışın ve saçı çift kuyruklu anime kızı To Love-Ru'dan Golden Darkness seçildi, onu Nanoha'dan Testarossa ve Ro-Kyu-Bu'dan Misawa takip etti (Sawachika nerede?!).
- En sevilen mavi saçlı anime kızı ise Eva'dan Rei seçildi. Madoka'dan Sayaka ve Heaven's Lost Property'den Nymph de ikinci ve üçüncü oldu (Ayukawa nerede ?!?!?!?).
- Saçlardan gidiyoruz. En sevilen siyah saçlı anime kızı K-On!'dan Mio seçildi (işte bu tamam). Attack on Titan'dan Mikasa ve Kimi ni Todoke'den Sawako da diğer dereceye girenler.
- Bu seferki saç değil: En çocuklara okutulası mangalar anketinde birinci sırada One Piece, ikinci sırada Doraemon, üçüncü sırada Silver Spoon, dördüncü sırada da Dragon Ball yer aldı.
- 32 bin kişinin katıldığı ve Gin'in hariç tutulduğu ankette en sevilen Gintama karakteri Hijikata seçildi.

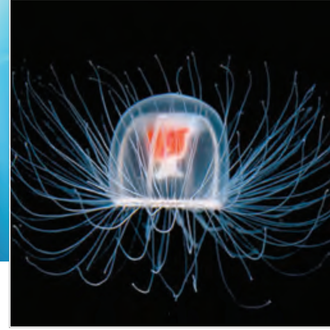


10 İLGİNÇ BİLİMSEL BULGU

ELİMİZDEKİ İMKÂNLARIN (VE ÖZELLİKLE WIKIPEDIA'NIN) SAYESİNDE BİRÇOK ŞEYİ BİLDİĞİMİZİ, KEŞFEDİLMEMİŞ OLGULARIN KALMADIĞINI SANIYORUZ ÇOĞU ZAMAN. ASLINDA BİZİ TERS KÖŞEYE YATIRABİLECEK, SURATIMIZA MİNİK BİR FİSKE VURABİLECEK, BAZEN DE SAÇ BAŞ YOLDURABİLECEK O KADAR FAZLA GİZLENMİŞ, SÖZDE UFAK AMA ETKİSİ BÜYÜK BİLİMSEL GERÇEKLER VAR Kİ. -**SARP**







Ölümsüzlüğün Sırrı Deniz Analarında

Uçuk radyoaktif deneyleri boşverin. Çünkü cevap daha yakında olabilir. Turritopsis dohrnii türü deniz anaları, cinsel olarak olgunluğa ulaştıkları evreden sonra ergenlik devrelerine geri dönebiliyorlar. Bu noktadan sonra tekrar büyüyerek, olgunluğa ulaşabiliyorlar. Ne yazık ki T. dohrnii'lerin çoğu, tahmin edebileceğiniz normal sebeplerden öldüğü için bu döngünün ne kadar tekrar edileceği bilinmiyor ama genel kanı sonsuza dek gidebileceği yönünde. Bu işlemi de doğada zor durumlarda yeni koloniler başlatmak için kullanıyorlar. Çünkü aseksüel olarak yaşamlarını sürdürmelerine, diğer canlıları üretene kadar hayatta kalmalarına olanak sağlıyor biyolojik açıdan.

İnekler Manyetik Mi?

Google Earth'ün uydu resimleri üzerinden yapılan bir araştırmaya göre geyikler ve inek sürüleri bedenlerini Dünya'nın manyetik kutuplarına göre konumlandırıyormuş.

Fazla Gümüş İnsanı Mavi Yapar

Eğer vücudunuza fazla miktarda gümüş girerse, bunun sonucunda cildiniz mavimsi bir renk alabilir. Bu durumun adı Argryia'dır ve pek ölümcül değildir.

Evrenin Rengi Bej

Gökyüzüne baktığımızda atmosfer katmanlarından dolayı mavi gökyüzü görürüz ama Evren, daha fazla kızıl yıldız yüzünden iki astrofizikçiye göre bejin tonları renginde.

Tek Yumurta İkizleri Bile Farklı

Her ne kadar çok benzer olsalar da, genomların erken gelişimlerinde ufak mutasyonlar geçirdiği için ikizlerin farklılıkları vardır. Bu, genetik hastalıklara yatkınlığı da etkileyebilir.

NASA'nın Binasında Yağmur Yağıyor

Çünkü bina çok büyük. 3.655.000 metreküp hacmiyle devasa bir araç montaj fabrikası var NASA'nın. Nemli günlerde, havalandırma çalışmasa yağmur yağması da muhtemel.



Her İnsanda Bir Cevher Vardır

Ama az miktarda. Çevremizden hep bir miktar altın emiliminde bulunuruz. Tam olarak nasıl işe yaradığı bilinmese de, örneğin Artrit hastalarında enfeksiyon riskini azaltır bu altın. Vücudumuzda ise yaklaşık 0,2mg altın bulunur. Merak etmeyin, böbreğin üstüne çöreklenmiş halde falan değil.



Elmas O Kadar Da Özel Değil

Romantik gecelerin ekürisi olan kırmızı mumlar, aslında romantizm için gereken başka bir şeyi daha sağlıyor; elmas. Mumun ışığı, hidrokarbonların çok kısa bir süreliğine elmas nanoparçacıklarına dönüşmesini sağlar. Bunlar, toplamak mümkün olmasa da masanızdaki romantizmi arttırabilir.



Cep Telefonlarımız Fazla Güçlü

Hep söylenen bir laf vardır; cebimizdeki telefonların işlem gücü, 1969'da Apollo görevinde kullanılan bilgisayarlardan daha fazla diye. Peki ne kadar? Ay'a iniş görevindeki bilgisayarlar 64KB hafızaya ve 0,043MHz frekansa sahipti. Ama cep telefonlarımız ortalama 40.000 kez daha hızlı şu anda.



Dev Boyutta Bir Tek Hücreli

Tek hücreli dendiğinde, aklımıza sürekli mikroskop altında görülen canlılar gelir. Ama Syringammina fragilissima adlı, okyanun derinliklerinde yaşayan bir tek hücrelinin durumu farklı. Bu canlı, tüp şeklinde bir ağ hâlinde uzayarak 10cm'yi geçebilir. Sülükleri sindirerek yapıtaşı elde eden canlı, kendisini 20cm'ye kadar uzatabilir.

KIŞ UYKUSUNA YATMAK

BEN ŞÖYLE BİRKAÇ AY BİR KESTİREYİM



Biliyorsunuz bazı hayvanlar kış uykusuna yatar. Bu süreç boyunca vücut sıcaklıkları düşer, nefes alışları yavaşlar, kalpleri daha yavaş atar... Peki biz "Ya, şu kışı da uyuyarak geçireyim. O sırada da maaşımı düzenli yatırırsanız sevinirim." dediğimiz zaman mümkün olabilir mi?

Kış uykusu aslında geçen ay Nurettin'in yazdığı Cryonics konusu ile yakından alakalı bir durum ama olay metabolizmayı dondurmak değil yavaşlatmak olduğundan günümüzde uygulanabilirliği biraz daha fazla.

1999 yılında Anna Bågenholm isimli kadının yaşadıkları bilim insanlarına özellikle ilham vermiş. Kendisi bir kaza sonucu soğuk suda bir buzulun altında bir hava baloncuğundan nefes alabilir şekilde 80 dakika boyunca mahsur kalmış ve vücut ısısı 13,7 dereceye kadar düşmüş. Ama kurtarıldıktan sonra yoğun tedavi sonucu yeniden hayata dönmeyi başarmış. "Demek ki doğru şartlar oluştuğu takdirde insan vücudunu soğutup bir kış uykusu konumuna getirmek ve sonra yeniden normale döndürmek mümkün" diye düşünen bilim insanları da bu konuya daha yoğunlukla eğilmeye başlamış.

Bu tekniğin özellikle acil tıbbi müdahale gerektiren durumlarda önümüzdeki ay ve yıllarda yoğun kullanımına başlanma ihtimali var.

Yaralı bir hastanın tam sıkıntısının teşhis edilmesi ve düzeltilmesi zaman alabilen bir şey ve bu sırada hastanın kan kaybından ölmesi olası. İnsanın vücut ısısı her 1 derece düştüğünde metabolizması %5-7 oranında yavaşlar, böylece hücrelerin oksijen ihtiyacı azalır, kan kaybından ölme süreci daha uzun sürer. İnsanı kısa süreliğine kış uykusu konumuna geçirip vücut sıcaklığını 30 derece civarına düşürerek metabolizmayı yavaşlatmak ve acil müdahale için ihtiyaç duyulan bu zamanı çoğaltmak şu an için en öncelikli hedef (bildiğiniz gibi standart ısımız olan 37 dereceden 1-2 derece uzaklaşsak ciddi sıkıntılar yaşıyoruz normalde). Ama tabii bu kolay bir işlem değil çünkü vücut, doğası gereği ısı değişikliğine aşırı tepki verme eğilimindedir.

Laboratuvar ortamında köpeklerin üç saat kadar bu konumda tutulup tekrar eski hallerine getirilmesi başarılmış durumda. Bu yazıyı yazdığım sırada araştırmaların yapıldığı Massachusetts'te tekniğin insan üzerinde denenebilmesi için uygun bir hastanın gelmesi bekleniyordu. Tabii insan üzerindeki riskleri minimuma indirmek adına üç değil bir saatlik bir kış uykusu konumu gerçekleştirilecek. Olumlu sonuç alınırsa da yavaş yavaş yaygınlaşacaktır.

Daha uzun süreli metabolizma yavaşlatma ise şu an için olası görünmüyor. Maaşlı uyku izni konusunda da çok umutlanmayın bence. Herkesin benim gibi süper patronları yok, ben dört ay maaşlı izin istesem hemen verirler mesela (kesin). **-Ömer**

Gigabyte Z97X-SOC Force

VE INTEL Z97 SERİSİ ANAKARTLAR HAYATIMIZA GİRER

Açık konuşmak gerekirse Z97 ile hayatımızda hiçbir şey değişmeyecek. Z87 serisi zaten sıkıntılıydı ve çok sayıda eksiği vardı, yeni seride onlar biraz makyajlanmış. Bunun dışında Intel'in 4. nesil Core serisi işlemcilerine şu an destek sunan Z97, 5. nesli de destekleyecek. Mevcut özellikleri arasında bana göre en dikkat çeken yanı, Sata Express ile 10gbit'e kadar ulaşan aktarım hızı. Özellikle SSD disklerin performansını artıracak gibi duruyor.

Gigabyte Z97X-SOC Force ise Z97 yonga setini başarılı bir şekilde işleyen ürünlerden biri. Intel Z97 yonga setinde, Z87'e göre hız aşırtma sıkıntılarını ciddi ölçüde gidermiş. Tam bir hız aşırtma canavarı olan Gigabyte Z97X-SOC Force malzeme kalitesi ve işçilik konusunda sağlam bir iş çıkarmış.

Genelde oyuncu serilerinde gördüğümüz, oyunlarda gecikme problemine engel olan Killer E2201 ethernet yongası bu modelde de kullanılmış. Üzerinde bulunan dahili DisplayPort 1.2 portu ile 4K çözünürlük desteği veren Gigabyte, dört adet DDR3 bellek yuvası ile de maksimum 32GB'a kadar destek sağlıyor. Basın lansmanında gösterilen, ekran kartsız Crysis 3 desteği de firmanın kendine olan güvenini gözler önüne seriyor.

Ürün şu an piyasalardaki yerini almış durumda ve yaklaşık 280$ + KDV gibi bir rakama satılıyor. Eğer oyun amaçlı üst segment bir ürün düşünüyorsanız, Z97 yonga setine sahip olan Gaming G1 modellerine de bakabilirsiniz. Ama diyorsanız ki ben hem oyunumu oynar hem de hız aşırtma ile bilgisayarımı zorlarım, o zaman buyurun sizin böyle alalım. -**Emir**

Gigabyte Z97X-SOC Force hız aşırtma konusunda gayet başarılı bir performans ortaya koysa da su soğutma, olmazsa olmazlardan.



MADE IN ISTANBUL: YERLİ SİMÜLATÖRLER

Yeni nesil simülatörler, eğlence dünyamıza girme konusunda kararlı

-Emir Cerrahoğlu

Sanal gerçeklik teknolojileri bu ara çok revaçta, biliyorsunuz. Oculus Rift'i ben de dahil heyecanla bekleyen bir kitle var. Çeşitli etkinlik ve fuarlarda farklı sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik ürünleri birlikte deneniyor, teknolojinin gideceği yerler gösteriliyor. Biz de bütün bu etkinlikleri uzaktan takip edip, bize ne zaman nasip olur diye iç çekiyoruz.

Bu sırada, burnumuzun dibinde, simülasyon teknolojileri alıp başını gitmiş. Ne hale geldiklerini görmek için bu ay beni heyecanlandıran iki firmayı ziyaret ettim ve çalışmalarını inceledim. Şunu çok net söyleyebilirim ki önümüzdeki beş sene içerisinde simülatörler, eğlence algımızda çok daha önemli bir yere gelecek. Belki evlerimize girmek için halen pahalı olacak ama özellikle AVM ve eğlence merkezlerinde onları bol bol göreceğiz gibi.

VORTEX 360

Vortex 360, okurlarımızdan Barış ve Güneş adlı iki kardeşin bir hayalin peşinden giderek ortaya çıkardığı inanılmaz bir ürün. Hadımköy'de bir fabrika olan Takımsan şirketinin asıl işi makine imalatı olsa da Barış ve Güneş hayallerini de işiyle birleştirmiş ve Vortex 360 projesine başlamış. Yaklaşık 1-1,5 sene gibi uzun bir sürenin ardından projeyi tamamlayan iki kardeş, şimdi ürünün testlerini tamamlamak için hızla çalışıyor.

Ne Umduk Ne Bulduk

Giderken çok büyük beklentilerim yoktu aslında. Sonuçta asıl işi makine imalatı olan insanların yaptığı bir simülatör görecektim. Hobi amaçlı bir ürün bekliyordum, ama Vortex 360'ı görür görmez yanıldığımı anladım. Vortex 360'ın yanına geldiğimizde Barış heyecanlı bir şekilde bütün parçaları nasıl özenle seçtiklerini anlattı. Bütün bu sürecin sonunda ortaya çıkan Vortex 360, üç farklı eksende 360 derece hareket edebiliyor denince, aklıma 15 sene önce Tatilya'da denediğim "Alabora" isimli araç gelmişti. Denemek için her ne kadar sabırsızlansam da başıma gelecekleri önceden bir görmek için Barış'ı denek olarak pilot kabinine aldık.

Dışarıdan bir hayli ağır gözüken Vortex 360, beklenmedik bir hızla hareket edebiliyor ki bu yavaşlatılmış haliymiş. İlk versiyonu gerçek bir uçakla birebir aynı oranda hızlı tepkiler verse de, boyna bir zarar gelmemesi için biraz yavaşlatılmış.

Barış resmen bir kuş gibi havada süzülürken, düşman uçaklarını da kaçırmadan vuruyordu. O an nedense gözüme gayet basit göründü kullanması (evet, kaşınmışım). Barış'tan sonra her ne kadar korksam da denemeden gitmek olmazdı tabii. En büyük korkum baş aşağı dönerken koltuğun ya da emniyet kemerinin beni taşımamasıydı (evet, gayet hafif bir insanım). Bunun için Güneş, simülatörü çocuk moduna aldı benim için. Bu modda 45 derece açıyla her hareketi yapabiliyorsunuz ama isteseniz de uçak ters dönmüyor.

İlk denemeyi havada başlayarak yaptık. Başta uçağı hiç sarsmadan dümdüz gittim, çünkü en ufak sarsıntıyı bile birebir hissediyorsunuz ki gerçeklik hissi inanılmaz. Ürkek bir ceylan gibi pilot koltuğuna oturmaya korkan ben, beş dakika içinde savaş pilotu oldum çıktım ya da o an bana öyle geldi. Artık hazır olduğumu Güneş'e söyleyince çocuk kilidini kaldırdık. Az önce Barış'ın iki saniyede attığı yan taklayı gözüme kestirmiştim. Başladım dönmeye; ama baş aşağıyken zaman gerçekten daha yavaş akıyor, onu gördüm. İlk turun ardından toparlamam biraz zaman aldı haliyle panik yapınca. Zaten soğuk kanlı olmanız zor çünkü bir yandan oyunu oynuyor, bir yandan da yer çekimine karşı direniyorsunuz.



Bir yandan uçup, bir yandan nişan almak zor zanaat gerçekten.



Ben inmeye hazırdım ki asıl heyecanın geriye doğru takla atmakta olduğu bilgisini aldım. Hızımı iyice aldıktan sonra (hızlanmadan denerseniz sonu pek hayırlı olmuyor) başladım uçağın burnunu kaldırmaya. Şimdi bunu yazarak anlatmak pek mümkün değil ama orada geçirdiğim 10 dakika, uzun yıllardır ihtiyacım olan bütün adrenalin ihtiyacını karşıladı. Sonrasında uçağı pistten kaldırıp tekrar indirmek gibi diğer kısımları da denedim.

Barış ve Güneş'in şimdiki hedefi Oculus Rift ile Vortex 360'ı entegre ederek, gerçeklik hissini daha da yükseğe çıkarmak.

Vortex 360 aslında sadece bir başlangıç. Yani illa uçak oyunları olmasına gerek yok. Farklı oyunlar için de bu teknolojinin uyarlanması söz konusu. Vortex 360'ın bu başarısı ile eğlence dünyasında kısa vadede kendine bir yer edinecek gibi duruyor. Barış ve Güneş kardeşlere şimdiden başarılıyor diliyorum.



HAYALDEN GERÇEĞE: VORTEX 360

Öncelikle bize kendinizden bahseder misiniz?
İsmim Barış Eyigöz, erkek kardeşim Güneş Eyigöz ile aile şirketimiz olan Takımsan Ltd. Şti.'de genel müdür yardımcılığı yapıyoruz.

Vortex 360 nedir, bu proje nasıl doğdu?
Temel olarak Vortex 360, üç eksende 360 derece hareket kabiliyetine sahip olup, bir uçağın temel hareketlerinin hepsini yapabilen uçuş simülatörüdür.

Ben ve kardeşim küçüklüğümüzden beri bilgisayar oyunları, uzay ve havacılığa ilgi duyuyoruz. Bu ilgi benim Astronomi ve Uzay Bilimleri mezunu olmam ve kardeşimin de model uçak ve multicopter'ler üzerinde uzmanlaşmasının asıl sebeplerinden biri oldu. İkimiz de evliyiz ama hâlâ konsol ve PC oyunlarını büyük zevkle oynuyoruz. Aslında senelerdir böyle bir simülatörün hayalini kuruyorduk, finansal kaynak ve tecrübesizlikten dolayı hep ertelemek zorunda kaldık. Yaklaşık bir buçuk sene önce kardeşimin büyük ısrarları sonucu bu projeye başladık.

Ekibiniz kimlerden oluşuyor, birlikte neler yapıyorsunuz?
Ekibimiz mekanik bölüm için ben, kardeşim Güneş ve şirketimiz personelinden oluşuyor. Otomasyonda ise Matris End. Otomosyon gibi konusunda uzman ve deneyimli bir firma ile sözleşmeliyiz. Ayrıca teknik ressam olan kardeşim yoğun çalışmalar sonucu projenin %90'ını

> "Türkiye'nin ilk, eğlence amaçlı, üç eksende hareket eden simülatörü"



kendisi tasarladı. Projenin otomasyonu hariç her bir parçası bizim imalatımız ve tasarımımız sonucu ortaya çıktı. Ben daha çok simülatörün yapısal ve güvenlik testleri, üretim finansmanı, belgelendirmeler, reklam ve tanıtım kısımları ile ilgileniyorum.

Vortex 360'ın diğer uçuş simülatörlerinden ne gibi farkları var?
Öncelikle, Vortex 360 Türkiye'de eğlence amaçlı üretilen ilk üç eksenli (yaw, pitch, roll) uçuş simülatörüdür. Türkiye'de iki (pitch ve roll) eksenli birkaç tane simülatör var fakat hepsi yurtdışından ithal ediliyor. Bizdeki üçüncü eksen uçağın yatay haldeki konumunu ve yaw hareketini belirliyor, yani uçakla sağ ya da sol tarafınıza doğru dönüş yaptığınızda, simülatör de aynı yönde dönüyor.
Diğer bir avantajımız ise tepkime süreleri. Kurmuş olduğumuz sistem sayesinde nerdeyse birebir tepkime verebiliyoruz. Nerdeyse dememin sebebi denemelere katılan emekli savaş pilotunun tavsiyesi üzerine tepkime süresini biraz düşürmemizdir. Aksi takdirde çok hızlı dönüşlerle, kullanıcıya zarar vermek istemiyoruz :). Sistemimiz birçok yeniliğe açık olduğu için çeşitli araçlar için de uygun hale getirilebiliyor.

Oculus Rift ve benzeri VR ürünlerini Vortex 360'a entegre etmeyi düşünüyor musunuz?
Kesinlikle evet. Yakın zamanda Oculus Rift'in dev kit 2'si için sipariş vereceğiz. Biz de sonucu dört gözle bekliyoruz. Pozitif sonuç elde edersek, kullanıcılara ister Oculus Rift, isterlerse de LCD seçeneğini sunabiliriz.

Ürünü görüp, denemek isteyen çok sayıda insan olacaktır. Vortex 360'ı ne zaman ve nerelerde görmeyi beklemeliyiz?
Belgelendirmeler nerdeyse bitmek üzere, elektriksel testleri ve sertifikasyonları bitti. Son olarak birkaç analizimizi bekliyoruz. Bu esnada sık sık kullanıcı testlerimiz devam ediyor. Şu ana kadar deneyen herkes çok memnun kaldı. Yakın zamanda büyük alışveriş merkezlerinden birinde ya da oyun merkezlerinde kullanıcılarla buluşturmayı planlıyoruz.

Geliştirdiğiniz başka modeller de var mı?
Aklımızda çift kişilik model, multiplayer ve değişik araçlarla (helikopter, araba, tank, uzay savaş gemisi, vb.) entegrasyon fikirleri var ama öncelikli olarak kullanıcılardan gelecek yorumlar sayesinde mevcut modeli daha da geliştirmeyi planlıyoruz.



SANLAB

Simülatör dünyasındaki ikinci durağım Kartal'da SANLAB'ı ziyaret etmek oldu. SANLAB uzun yıllardır kurumsal alanda eğitim simülatörleri üretiyor. Eğitim simülatörlerinde kullanılan yazılımların tamamını da kendileri geliştiriyorlar. Bu yazılımları bir nevi mini oyun gibi düşünebilirsiniz (kendilerinin henüz piyasaya sürmediği Clash The Game isimli halihazırda bitmiş bir de free2play oyunları mevcut).

Eğitim amaçlı simülasyon geliştirmenin en büyük zorluğu sanıyorum fiziksel verilerin dikkatli hesaplanması kısmı. Yani arka planda çalışan ciddi fizik formülleri ve bir yapay zekâ var ve bu, işin sadece yazılım kısmı.

SANLAB ziyaretim sırasında şirketin geliştirdiği pek çok simülatörü inceleme fırsatı buldum. Öncelikle şunu söyleyeyim, bütün simülatörlerde orijinal üründe kullanılan parçalar neyse onlar kullanılmış. Yazılımsal olarak da bu desteklenmiş ve her eğitim programı için farklı senaryolar oluşturulmuş. SANLAB'ın CEO'su Evren Bey simülatörleriyle ilgili oldukça iddialı. Bu eğitimler sonucu insanların gerçekten eğitim aldıkları araçları öğrenebileceklerini söylüyor.

Simülasyon ile eğitim almakta kilit nokta bütün bu öğrenme sürecinde can ve mal kaybı riskinin sıfır olması. Özellikle iş kazaları nedeniyle ülkemizde yaşadığımız acılar göz önüne alınırsa, yapılan işin önemi de ortaya çıkacaktır.

Biraz da Eğlence

SANLAB'ın asıl iş gücü kurumsal tarafta olsa da eğlence sektörüne de yakınlar. Ben araba yarışı için yaptıkları simülatörü test etme şansı buldum. Şöyle söyleyeyim, hissedemediğim tek şey gaza bastığımda hissetmem gereken G kuvvetiydi. Onun dışında yoldaki en ufak kıvrımı bile vücudunuzda hissediyorsunuz. Zaten aracın konumu da Formula 1 araçlarına göre tasarlanmış. Bir Formula 1 sürücüsü nasıl oturuyorsa arabaya, siz de aynı şekilde oturuyorsunuz ki bu da sizi havaya sokuyor.

Oynadığım oyunda fizik hesaplamaları gayet gerçekçiydi, arabanın tekeri tümseğe birazcık dokundu diye az daha takla atıyordum. Normalde araba yarışlarında bunu pek önemsemem ama bir ara oyun oynadığımı unuttum neredeyse.

SANLAB şimdi bir sonraki aşama olarak Oculus Rift'i de bu sistemlere entegre etmeyi düşünüyor. Bence simülatörleri eğlence dünyasının vazgeçilmezi yapacak teknoloji, sanal gerçeklik teknolojilerinde yatıyor.

SANLAB'ın bana göre en heyecanlı projelerinden biri olan hareketli platform teknolojisi de oldukça rağbet görecek. SANLAB'ın geliştirdiği hareketli platformunun en büyük amacı gecikme süresini minimuma indirerek, platforma gelen her bir hareketi bizzat kullanıcıya yansıtmak.

Tabii görmeden anlatması biraz zor ama şöyle anlatabilirim sanırım. Bunu bir teknoloji demosu olarak düşünün. Bunun üzerine bu sistemi

SANLAB'da her çeşit simülasyona rastlamak mümkün. Canınız vinç mi çekti?

kullanacak farklı simülatörler gelebilir. Mesela bir uçak simülatörü eklenerek 45 derecelik açıya kadar her türlü hareketi anında hissetmeniz sağlanabilir ya da birebir üretilmiş bir taret kullanarak, devasa bir ekranda düşmanları vurabilirsiniz. Bu esnada yaşanacak bütün titreşimi ve yüzey hareketlerini de hissediyor olacaksınız tabii ki. Sizi bilmem ama engebeli bir arazide düşmanlardan kaçan bir aracın arkasındaki tareti kullanarak farklı maceralara atlama fikri beni heyecanlandırıyor.

Tabii bütün bunları bir de Oculus Rift entegrasyonuyla birlikte değerlendirmek lazım. Belki de aradığımız heyecan bu iki teknolojinin birleşiminde saklıdır.



X-WING YOLDA!

Öncelikle bize biraz Sanlab'dan bahseder misiniz? Sanlab nasıl kuruldu, neler yapar?

SANLAB 2009 yılında kuruldu, simülasyon ve modelleme, simülasyon yazılımları ve simülatör donanımları üretmekteyiz. Kuruluş öyküsü bir iş kazasına ve simülatörlere duyduğumuz tutkuya dayanır. Kazakistan'da gerçekleşen bir inşaat projesinde iş makinası operatörlerinin tecrübesizliğinden kaynaklanan bir kaza ve bu kaza sonucu iş makinaları operatörlerinin eğitimi için teknolojiyi kullanarak, maliyet kârlı ve güvenli bir eğitim sistemi geliştirme kararı ile SANLAB Operatör Eğitim Simülatörleri'ni hayata geçirdik. Forklift, Telehandler, Teleskopik Liman Forklifti, Backhoe Loader, Ekskavatör Simülatörleri mevcut ürünlerimiz. Bunun yanında gerçek zamanlı hareketli platformlar ve yarış simülatörleri üretmekteyiz.

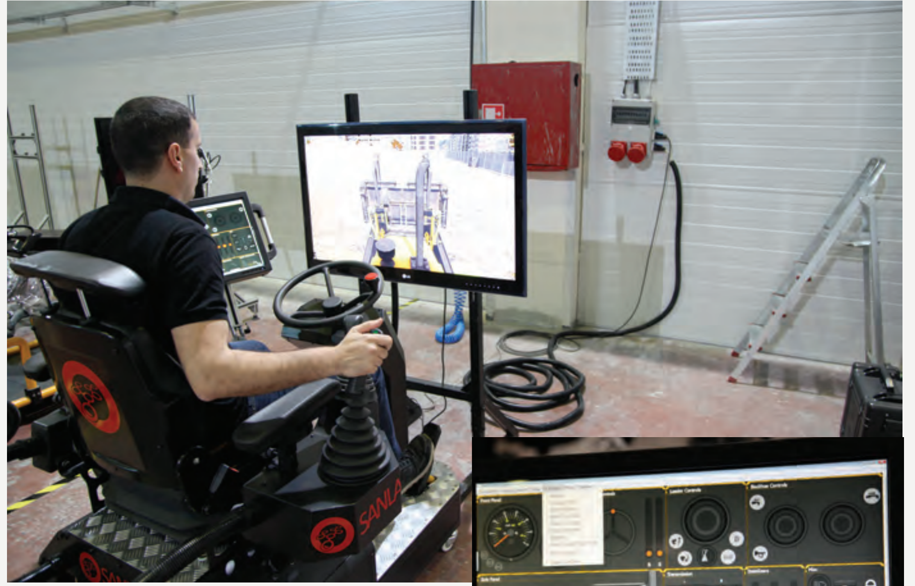
Simülatörlerin kurumsal alanda, özellikle eğitim için kullanıldığını biliyoruz. Peki eğlence sektöründe son durum nedir?

Bu konuda Kanada, İngiltere ve Türkiye başta olmak üzere birçok eğlence merkezi ile görüşüyoruz ve imza aşamasındayız. Özellikle Orlando ITSEC13 fuarında sergilediğimiz 6 DOF (Degree of Freedom) Smotion-1500 hareketli platformumuz büyük beğeni topladı. Hareketli platformlardaki kalitemizin yanında içerik üretme, fiziksel ve 3D modelleme kabiliyetimiz bizi rakiplerimizden ayıran en büyük avantajımız. Örneğin düşlediğiniz ama pazarda bulunmayan bir içeriği üreterek simülatörünü yapabiliyoruz. Yarış simülatörlerimiz piyasadaki birçok oyun ile entegre çalışabildiği gibi, kendi üretimimiz içerik ile maksimum deneyimi sunuyor.

Teknoloji olarak benzerlerimizden üstünüz. Hareket sistemlerinde gerçek zamanlı hareket ve gelen data ile gerçekleştirilen hareketin örtüşmesi çok önemli, bu noktada anahtar teslim simülatör üretiyor olmamız bir başka avantajımız çünkü masanın her iki tarafında da oturuyoruz.

Simülatörlerin ev kullanıcıları için biraz pahalı bir hobi olduğunu biliyoruz. Gelinen son nokta ve maliyetler hakkında bize biraz bilgi verir misiniz?

Evet, biraz pahalı bir hobi. Özellikle de hareket sistemi istiyorsanız. Bizim bu konuda ev kullanıcıları için 3 DOF sistemlerimiz var. Özellikle yarış ve uçuş tutkunları için tak ve çalıştır modda sistemlerimiz bulunmakta. Ev kullanıcılar için sistemlerimizin fiyatları 15-25 bin dolar seviyesinde değişiyor. Bu sistemleri kaliteden ödün vermeden daha ucuza sunmak için ar-ge çalışmalarımız devam ediyor.



Motion platformunuz gerçekten heyecan verici görünüyor. Bize biraz çalışma mantığından ve eğlence sektöründeki olası kullanım alanlarından bahseder misiniz?

Eğlence sektöründe özellikle yarış ve action ride simülatörlerinde büyük bir kullanım alanı var. Örneğin Universal Studios ve DisneyLand Eğlence merkezlerinde yüzlercesi bulunuyor. Olası kullanım alanlarında yapılabilecek çok şey var. Antik bir savaş arabasından tutun da bir Star Wars X-wing'e kadar her şeyin simülatörünü yapabilirsiniz.

Yakın zamanda özellikle alışveriş merkezlerinde ve büyük otellerde eğlence merkezlerinde simülatörlerimizi deneyebileceksiniz. Neden biri X-wing olmasın?

Sizin oyun geliştirici yanınızın da olduğunu biliyoruz. Daha önce Clash The Game isimli bir oyun geliştirmiştiniz, ama piyasaya çıkmadı. Oyun sektöründen tamamen vaz geçtiniz mi yoksa yakında yeni projelerinizi görebilecek miyiz?

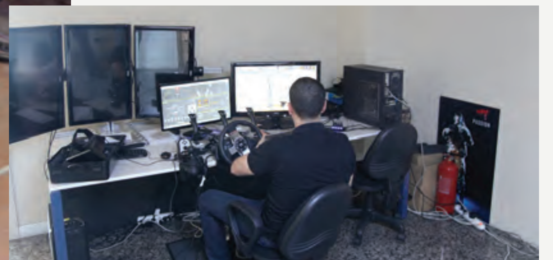
Evet, oyun bizim için bir tutku ve oyun teknolojilerini yakından takip ediyoruz. Clash F2P FPS oyunumuz. Türkiye'de yerel bölgelerin haritalarını barındırıyor; Efes, Kadıköy gibi. Bu projemize bir süre ara verdik. Fakat Clash'in içeriğini eğlence simülatörlerimizde kullanıyoruz. Mevcut ürünlerimiz ve teknolojimiz ile belirli bir noktaya gelmek istiyoruz.

Pek çok oyuncunun gelecek hayalidir oyun ve eğlence sektörünün içerisinde çalışmak. Bizi okuyan gençlere ne gibi önerilerde bulunmak istersiniz?

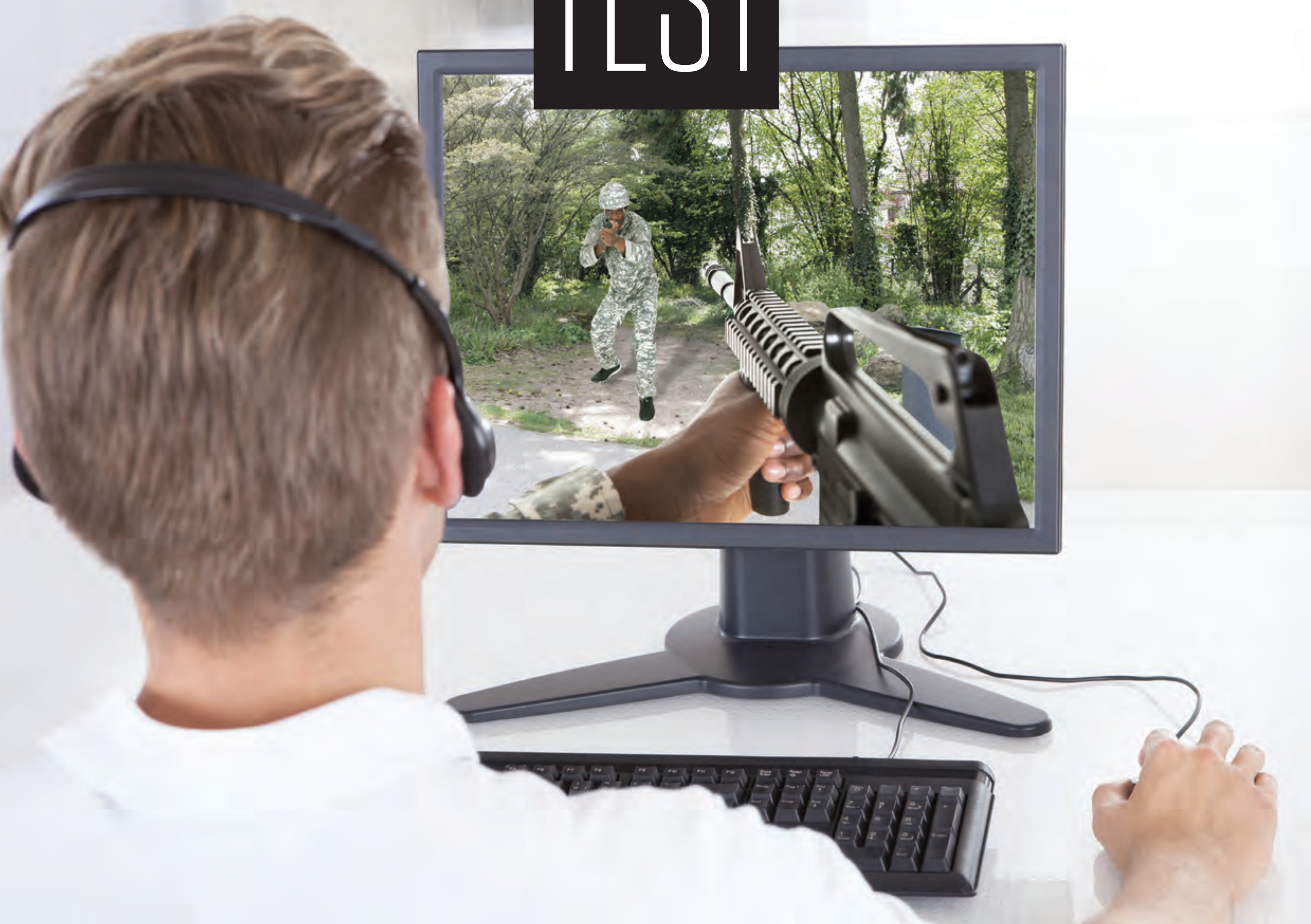
Bol bol oyun oynayın! İnternet, kodlama ve modelleme öğrenmek isteyenler için müthiş bir kaynak. Bir araya gelerek, takım halinde oyun geliştirme, bu işi öğrenmenin en iyi yolu.

Geliştirilen bütün simülasyon yazılımları, önce SANLAB test merkezinden geçiyor.





TEST



OYUNCUNUN KULAKLIĞI

Bazen bir tıkırtı hayat kurtarır

Özellikle FPS oyuncuları bilir, bundan on sene önce kulaklığı takıp sesi sonuna kadar açmak, düşmanı fark etmek için yapabildiğimiz yegane şeydi (hileleri saymıyoruz). Ama günümüzde işler artık değişti, kulaklık ve ses çözümlerine yönelik teknolojiler gelişti. Hatta oyunculara yönelik kulaklıklarda artık ayak sesleri ve kurşun seslerine yönelik, bu sesleri daha iyi algılamanızı sağlayacak özellikler mevcut.

Oyunda kulaklıktan iyi performans almak için illa oyuncu kulaklığı almanıza gerek yok aslında. Ses kalitesi başarılı, temiz ses veren stüdyo tipi kulaklıklar da çoğu zaman oyunlarda, oyuncu kulaklıklarından daha iyi sonuç verebiliyor. Tabii ona göre de bir bedeli oluyor ama zevk meselesi sonuçta. Biz sizin için üst sınıfa ait bu modelleri derleyip bir araya getirmeye çalıştık, bakalım aradığınızı bulabilecek misiniz.

Beats Studio Wireless
Hoparlör: 40mm
Kablosuz Bağlantı: Bluetooth
Pil Ömrü: 12 saat
Gürültü Önleme: Yok
Mikrofon: Yok
Ek Özellikler: Adaptive Noise Canceling
Fiyat: 1200 TL

BeeWi Electro
Hoparlör: 50mm
Kablosuz Bağlantı: Bluetooth
Pil Ömrü: 4 saat
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Bluetooth üzerinden
Ek Özellikler: Yok
Fiyat: 125 TL

Monster EA Games MVP Carbon
Hoparlör: 30mm Neodymium magnet
Kablosuz Bağlantı: Yok
Gürültü Önleme: Yok
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Yok
Fiyat: 650 TL

Sound Blaster Recon 3D Omega Wireless
Hoparlör: 50mm Neodymium Magnet
Kablosuz Bağlantı: 2.4GHz Wireless
Pil Ömrü: 8 Saat
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Noise Canceling, Scout Mode
Fiyat: 600 TL

Sound Blaster Evo ZxR
Hoparlör: 50mm Full Spectrum
Kablosuz Bağlantı: Bluetooth 2.1 + EDR
Pil Ömrü: 8 Saat
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: TalkThrough, NFC Eşleme, Voice Focus
Fiyat: 580 TL

Logitech G330
Hoparlör: 30mm Neodymium magnet
Kablosuz Bağlantı: Yok
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Konsollarla tam uyum
Fiyat: 165 TL

Logitech F540
Hoparlör: 30mm Neodymium magnet
Kablosuz Bağlantı: 2.4GHz Wireless
Pil Ömrü: 10 Saat
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Noise Canceling
Fiyat: 400 TL

Asus Orion For Consoles
Hoparlör: 50mm Neodymium magnet
Kablosuz Bağlantı: Yok
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Konsollarla tam uyum
Fiyat: 470 TL

Thermaltake TT eSports Shock
Hoparlör: 40mm
Kablosuz Bağlantı: Yok
Gürültü Önleme: Yok
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Yok
Fiyat: 210 TL

Thermaltake TT eSports Cronos
Hoparlör: 40mm
Kablosuz Bağlantı: Yok
Gürültü Önleme: Yok
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Yok
Fiyat: 346 TL

Skullcandy Skullcrusher
Hoparlör: 30mm
Kablosuz Bağlantı: Yok
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Yok
Ek Özellikler: Yok
Fiyat: 220 TL

Asus Vulcan ANC
Hoparlör: 40mm
Kablosuz Bağlantı: Yok
Pil Ömrü: 40 Saat
Gürültü Önleme: Var
Mikrofon: Var
Ek Özellikler: Yok
Fiyat: 300 TL



EVRİMİN BİR SONRAKİ ADIMI ROBOTLAR MI?

DİJİTAL FRANKENSTEIN'LAR NE KADAR YAKIN?

Buraya oyun ve film isimlerini yazmaya başlasam, yapay zekânın insanoğlunun sonu olduğu konusunu işleyen bütün yazıyı dolduracak kadar isim çıkartırım. Kitaplar, filmler ve oyunlar yüzünden belki çoğumuz için sadece bilimkurgu edebiyatının çeşnisi olarak gözükse de yapay zekâ ve ona bağlı olarak robotik teknolojisinde önemli adımlar atılıyor. Yazıyı yazmadan evvel acaba nasıl bir başlangıç yapsam diye düşünürken beliren türlü fikirlerden biriydi yapay evrim. Doğal olarak her canlı gibi biz de yavaş yavaş evriliyoruz, ama bu doğa şartları etkisinde ve büyük oranda bizim kontrolümüz dışında gelişen bir süreç. Yapay evrim ise doğrudan insan müdahalesiyle, insan ırkının ilerlediği yola kendi taş döşemesi ile alakalı. Bunlardan biri genetik bilimi... Bu ay duyurulan, DNA'ya fazladan protein ekleme başarısı ile bilim anormal boyutta bir başarı kazanmışken, diğer bir kulvardan ise yapay zekânın sınırlarını zorlayarak kendi küçük dijital Frankenstein'ını yaratmaya çalışıyor. Kimileri insan Tanrı rolünü eline almaya çalışıyor diye söylense de, sonuçta iyi veya kötü, insanoğlu kendi kaderini çiziyor gibi görünüyor.

Yapay zekâ (YZ) hakkındaki ilk araştırmalar Dartmouth Koleji'nde 1956 yılında başladı. Yeni palazlanmaya başlayan bilgisayar mucizesi inanılmazdı. Bilgisayarlar karmaşık problemleri çözebiliyor ya da başka dillerde konuşabiliyordu (konuşmaktan kasıt okuma ve ekrana yazma). Araştırmayı yürütenler o kadar iddialıydı ki YZ'nin yirmi yıla kalmadan gelebileceği en üst seviyeye tırmanabileceğini öngörmüştü. Elbette öngörüleri yanlış çıktı ve hatta YZ için hükümetler tarafından ayrılan bütçeler günümüze kadar birçok kez kesintiye uğradı. Ama son yirmi yılda bilgisayar teknolojisindeki hızlı gelişmeler sayesinde YZ araştırmaları altın çağa açılan kapıyı aralıyor gibi görünüyor.

İnsan gibi düşünen bilgisayarlar

YZ en basit tabirle bilgisayarların insanlar gibi düşünebilmesini sağlamaya çalışmak denilebilir. Konu birçok etik tartışmayı yanında getirmekle birlikte, bir bilgisayarın insan gibi düşünmesini sağlamak epey zor. Çünkü bunun için bir bilgisayarın atması gereken birçok önemli adım var: Planlama, öğrenme, insan dillerini konuşabilme, algılama, sosyal zekâ, yaratıcılık... En basit öneme için bile insanlar bilincini kullanarak hızla bir çıkarım yapabilirken, bilgisayarların yapması gereken hesaplamalar inanılmaz boyutlarda. Matematikte buna "kombinasyonal patlama" yani hesaplamaların çok kısa sürede inanılmaz varyasyonlara ulaşması deniyor. Bununla başa çıkılabilmesi için ise güçlü işlemcilere sahip bilgisayarlar, hatta kuantum bilgisayarları gerekli (bu arada, DATA'ya kuantum bilgisayarlar hakkında yazsak mı yazmasak mı diye düşünüyoruz, isteyenler e-posta atsınlar).

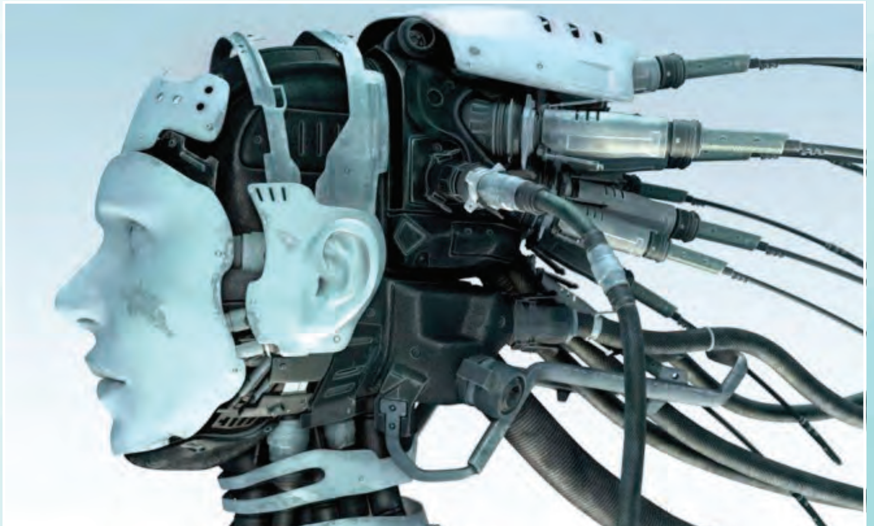
Google, Skynet olur mu?

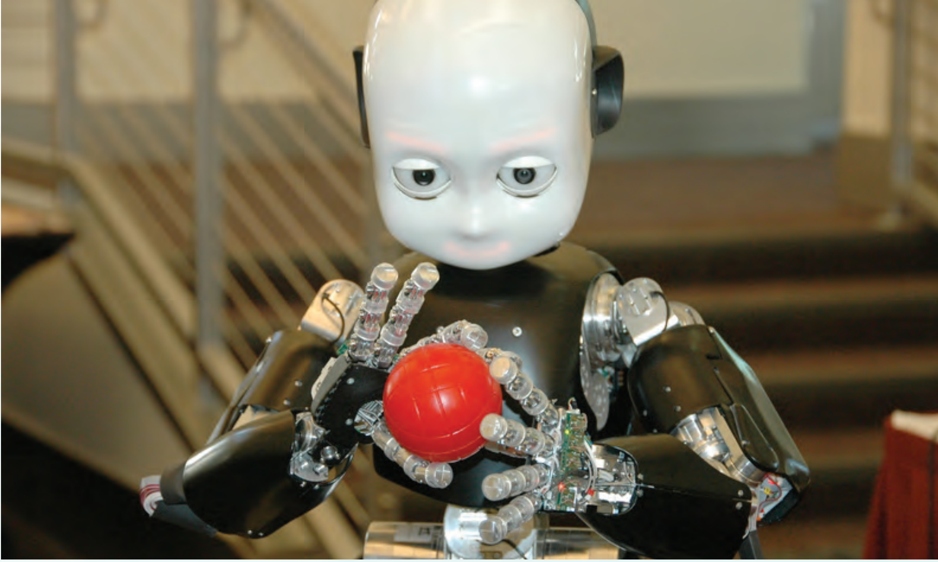
Bazen komik resimlerde kendisi ile "geleceğin Skynet'i" diye dalga geçtiğimiz bir firma var ve bu firma tabii ki Google. Yalnız işin derinine indiğinizde şakacı komplo teorileri yerini rahatsız edici haberlere bırakıyor. "*Cleverbot* dünyayı mı ele geçirecek?" diye dalga geçebilirsiniz belki ama bu mümkün. Öncelikle bir bilgisayarın düşünmek için



3 Robot Yasası

1. Bir robot hiçbir şekilde insanoğluna zarar veremez; veya pasif kalmak suretiyle zarar görmesine izin veremez.
2. Bir robot kendisine insanlar tarafından verilen komutlara 1. kuralla çelişmediği sürece itaat etmek zorundadır.
3. Bir robot 1. ve 2. kurallarla çelişmediği sürece kendi varlığını korumak zorundadır.





ihtiyaç duyduğu en önemli şey bir beyin. Bu beyin de halihazırda internet olarak dünyanın en iyi arama motorlarından biri olan Google ile elinin altında. Google Map ve Google Street gibi programlar bilgisayarın algılama parçasının önemli yapıtaşları olabilir. Hatta Google'ın Boston Dynamics'i satın alması ise bir diğer ayrı detay (şu dört ayaklı süper dengeli köpek robotun üreticileri). "Amma abarttın" diyorsunuz biliyorum ama son olarak şu iki ismi eklemeden geçemiyorum: Ray Kurzweil ve Google Deep Learning...

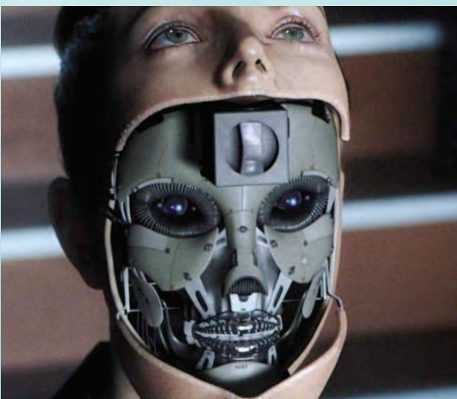
Google, Skynet olmayabilir ama yapay zekâ ve robotikler konusunda ciddi adımlar atma ihtimalinin yüksek olduğu tartışılmaz bir gerçek. Sebebi ise yukarıda verdiğim iki önemli isim. Ray Kurzweil yapay zekâ üzerinde çalışan bir bilim insanı, örneğin daha lisedeyken bilgisayara değişik tarzlarda kendi klasik müzik parçalarını yazdırmayı başarmış... Kurzweil "Zihin Nasıl Yaratılır?" adlı kitabı hakkında bilgi alışverişi yapmak için Google'ın CEO'su Larry Page ile buluştuğunda firmadan iş teklifi alıyor. İşi kabul etmesinin iki nedeni var; birincisi Google'ın muazzam bilgi işleme kapasitesi, diğeriyse halihazırda geliştirilmesi devam eden deep learning (derin öğrenme) programı projesi.

Beynin düşünce yapısının 80%'i neokortekste dönüyor. Deep learning ise beynin bu bölümünü taklit etmeye çalışan bir program. Temelde program, neokorteksin nöronlarının yaptığı öğrenme işlemini, yapay sinirsel bir yapı ile başarmaya çalışıyor. Eskiden çok zor olan bu işlem matematikteki gelişmeler ve giderek güçlenen bilgisayar işlemcileri sayesinde yapay zekânın daha çok nöral katmanlarda öğrenmesine imkân sağlıyor. Bu da demek oluyor ki deep learning gözlemleyerek nesneleri öğreniyor, seslerini duyarak neyin ne olduğunu algılayabiliyor.

Örneğin deep learning, YouTube'da gösterilen 10 milyon görseli büyük bir başarı ile -önceki testteki başarının iki katı doğruluklukla- tanımlayabildi. Ya da Microsoft'tan Rick Rashid'in Çin'de verdiği bir konferansta konuşmasını İngilizceye 7%'lik bir hata payı ile çevirdi. Program daha sonra İngilizceyi de Çince yazılı hale getirdikten sonra Mandarin olarak kendi sesi ile seslendirdi.

Bize sanki çok basitmiş gibi gelen bu işlemler elbette aslında yapay zekâda atılan çok büyük adımlar. Çünkü şu anda YZ ile ilgili en büyük problem ona öğrenmesini sağlayacak en doğru metodu bulabilmekte. Bu yol güçlü bir bilgisayar işlem gücü ile desteklendiği gün ilk yapay zekânın doğduğu tarih olacak. Bu noktada bilim insanları kendi içlerinde bölünmüş durumda. Bazıları YZ'nin insan evrimindeki bir sonraki adım olduğunu söylüyor. Diğerleri YZ'nin belirli bir seviyeden sonra kendi kendini geliştirmeye başlayacağını ve insanoğluna ihtiyacı kalmayacağını düşünüyor. Bir başka grup ise insan beyninin ve düşünce yapısının çok küçümsendiğini ve bilgisayarların asla bizim gibi düşünemeyeceğini iddia ediyor.

Öyle ya da böyle, insan kendi kaderini kendi çizmeye devam ediyor. Şurası kesin: başımıza ne gelecekse kesinlikle meraktan gelecek. Çünkü görünen o ki dahi de olsanız merak duygunuzu dizginleyemiyorsunuz. Yerinizde olsam şimdiden Google ile iyi geçinmeye çalışır, başka arama motorları ile ona ihanet etmezdim. -**Nurettin**





Oyunlarda Yapay Zekâ

Portal: GLaDOS & Wheatley

Oyunlarda yapay zekâ dendiği zaman aklıma gelen ilk ikili bunlar oluyor. Wheatley yapay zekânın kendi kendine evrilerek gelişimini sağladığı en güzel örnek. Başarılı olamıyor orası ayrı konu ama elinden geleni ardına koymuyor. GLaDOS ise hayatta kalmak için aynı bir insan gibi fikir ve cephe değiştirebiliyor.

Mass Effect: EDI

Gemideki elimiz ayağımız EDI. Hatta ona olan güvenimiz o kadar fazla ki tayfamız hakkında olan bitenleri ona sorabilecek kadar ileri gidebiliyoruz. Arada bir pilotla atışmaları da cabası.

Halo: Cortana

Cortana Halo evreninin EDI'si ama daha seksisi tabii ki. Bir küreden ziyade karşınızda hologramdan da olsa güzel bir kadın görmek her kullanıcıyı sevindirecek bir etmen.

Yapay Zekânın Evrimi

1948: Manchester Small Scale Experimantal Machine adlı alet elektronik hafızaya kayıt edilen ilk programı çalıştırdı. Bir nevi ilk bilgisayar diyebiliriz.

1950: Alan Turing sahneye çıktı ve bugünkü 1'lerden ve 0'lardan oluşan bilgisayar dilinin temellerini attı.

1955: Birçok kişi tarafından ilk yapay zekâ olarak görülen "Logic Theorist" yazıldı. Principia Mathematica'daki 38 teoremi rahatlıkla sağlayabiliyordu.

1956: John McCarthy, Dartmouth'da verdiği konferansta ilk defa "Yapay Zekâ" ifadesini kullandı.

1968: 2001: A Space Odyssey, popülerleşecek yapay zekâ HAL'ı bizle tanıştırdı.

1973: İngiliz bir bürokratın sunduğu rapor yüzünden yapay zekâ üzerine çalışmalar tatmin edici bulunmadığından devlet desteği kesildi. 70'lerden 80'lere kadar araştırma yapılmadı.

1997: Deep Blue, Dünya Satranç Şampiyonu Kasparov'u yendi.

2011: IBM'in Watson adlı programı Jeopardy'nin tüm zamanların en iyi iki oyuncusunu yenmeyi başardı.





NVIDIA ShadowPlay ile En Güzel Anlarınızı Paylaşın

ShadowPlay ile internetin yeni fenomeni siz olun

Geçtiğimiz ay Geforce Experience 2.0 ve NVIDIA'nın yeni sürücülerinin ne kadar performansı arttırdığından bahsetmiştim. ShadowPlay'e kısaca değinmiştim ama aslında üzerine söylenmesi gereken çok şey kalmıştı. Ben de bu sefer video içerik üreten ve internet üzerinden canlı yayın yapan oyunculara, fps kaybını minimumda tutarak, nasıl daha fazla performans alabileceklerini anlatayım dedim.

ShadowPlay, NVIDIA'nın GTX 650 Ti Boost ve üzeri kartlarında olan, video işleme işlemini GPU bazlı donanımsal hızlandırıcılar ile sağladığı bir teknoloji. Klasik yollarda yaptığınız canlı yayın ya da video kaydetme işleminde bütün video işleme işlemi, işlemcinin (tekerleme gibi oldu sanki) üzerine biner. ShadowPlay'de ise bütün bu işlemler GPU tarafından yapılır. Kullanılan H.264 video kodlayıcı sayesinde artan performans da oyun içerisinde kaybedeceğiniz performansı minimuma indirir.

Bir Sahne Vardı, Görmen Lazım

Oyun oynarken en eğlenceli anlar genelde plansız, spontane gelişen olaylar sonucu ortaya çıkar. Çoğu zaman da hazırlıksız olduğumuz için bu sahneleri kaydedemeyiz. İşte ShadowPlay ile bu dertten kurtuluyoruz. ShadowPlay, shadow recording modunda 1 dakikadan 20 dakikaya kadar istediğiniz aralıkta ve sürekli devam eden bir kayıt yapıyor. Tabii bu kaydı geçici olarak yapıyor. Eğer siz kaydetmeye değer bir şey yaşamadıysanız, 20 dakikadan öncesi siliniyor ama önemli bir gelişme yaşadıysanız ve kaydetmek istiyorsanız, kısayol tuşlarını kullanarak hızlıca kayıt alabiliyorsunuz.



Öncelikle ShadowPlay'i çalıştırmak için GeForce Experience'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekiyor. Son sürümünü bu linkten kurabilirsiniz: **bit.ly/expsonsurum**

Sürücülerinizi de güncelledikten sonra, GeForce Experience'ın sol üst köşesinden ShadowPlay linkine tıklayarak ayarların yapılacağı arayüze ulaşabilirsiniz.

Standart olarak shadow & manual modda geliyor. Yani yukarıda belirttiğim gibi hem bir süre öncesine kadar kayıt alıyor hem de siz sürekli kayıt yapmak isterseniz kısayol tuşunu kullanarak istediğiniz gibi kayıt alabiliyorsunuz. Bu modu isterseniz sadece Shadow ya da Manual olarak çalışacak şekilde ayarlayabiliyorsunuz. Bunun dışında isterseniz hiçbir ekstra zahmete girmeden Twitch üzerinden canlı yayın da yapabiliyorsunuz ki birazdan değineceğim buna da.

Üçüncü sekmede ise kalite ayarını yapabiliyoruz. Halihazırda tanımlanmış üç farklı seçenek var ama biz de dilersek istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Burada ufak bir not olarak belirteyim, eğer YouTube ya da benzeri sitelere yüklemeyi planlıyorsanız 60 fps ile kayıt yapmayın. Çok nadir oynatıcılar 60 fps destekliyor çünkü. Aynı şekilde Twitch üzerinden yayın yaparken de 60 fps ile yayın yapmak size hem ekstra kaynak hem de internet kullanımına neden olacaktır. Son seçenekte ise in-game ve mikrofonu birlikte kullanın ki sizin de sesiniz yayına gitsin.

Canlı Yayın

Twitch üzerinden canlı yayın yapacaksanız ShadowPlay performansınızı oldukça arttıracaktır. Geçtiğimiz aylarda canlı yayın dosyamızda belirttiğimiz gibi eğer ADSL kullanıyorsanız ve upload hızınız 1 mbit ise düşük kalitede (low), 2 mbit hızında bir internete sahipseniz orta kalitede (mid), fiber internet ile 5 mbit upload hızınız varsa yüksek kalitede (high) yayın yapabilirsiniz.

Yayın sırasında webcam'inizi de kısayol tuşuyla açabiliyorsunuz. Yayında nasıl görüneceğini, nerede durmasını istediğinizi ve diğer detayları sol tarafta bulunan ayarlar sekmesinden yapabilirsiniz.

Tabii ki bütün bu işlemleri yapıp yayına başlamak için bir de Twitch hesabına ihtiyacınız var, onu da www.twitch.tv adresinden edinebilirsiniz.

ShadowPlay'i, GeForce Experience 2.0 sürümü ile dizüstü bilgisayarlarınızda da kullanabilirsiniz. Desteklenen ekran kartlarının tam listesine şuradan ulaşabilirsiniz: bit.ly/desteklenendonanimlar

Geçici Kayıt İşlemi İçin Sabit Disk Kullanın

Eğer bilgisayarınızda hem SSD hem de sabit disk kullanıyorsanız, ShadowPlay'in ayarlarından "Temporary files location" bölümünü sabit diskinize kaydettiğinizden emin olun. Diske eğer bu tarz sürekli işlemler yapacaksanız SSD yerine normal disk kullanmanız, SSD'nin kullanım ömrünü uzatacaktır.





http://www.nvidia.com.tr

TEKNİK İNCELEME: WATCH DOGS

GÖZLER İÇİN BAYRAM VAKTİ

Çıkması yılan hikâyesine dönen ve beklentileri giderek arttıran oyun Watch Dogs nihayet raflardaki yerini aldı. Gayet yüksek bir sistem kurulumu gerektiren bu oyun, acaba gerçekten görsel olarak hakkını veriyor mu, bir bakalım.

Oyunu daha önce PlayStation 4 üzerinde de gördüğüm için şunu en baştan rahatlıkla söyleyebilirim ki PC sürümünde her şey Ultra olunca görüntü olarak konsoldan daha iyi duruyor. Işık katmanları ve yağmur olan sahnelerde bunu çok bariz görebiliyorsunuz. Tabii NVIDIA bir kartla test etmiş olmamın da bunda etkisi büyük. NVIDIA tarafından geliştirilen TXAA ve HBAO+ gerçekten iyi iş çıkarıyor.

TXAA kullanmanızın en büyük avantajı, diğer anti-aliasing yöntemlerine göre hem daha iyi sonuç vermesi, hem de performans kaybının çok düşük olması. Ayrıca ortam aydınlatması için kullanılan HBAO+ da yine PlayStation 4'e nazaran çok daha gerçekçi ışık efektleri sağlıyor ki binaların çatılarından ya da yansıyan ışıklardan fark edebilirsiniz bunu. Şimdi biraz detaya girelim ve hangi ayarlarla hangi sonucu almışız bir görelim.

PERFORMANS ARTIRAN İPUÇLARI

Eğer ortalama 30 fps üzeri alıyorsanız grafik kalitesinden taviz vermeyin derim. Ama fps düşüşleri çoksa ve oyun zevkini düşürüyorsa gemiden bazı fazlalıkları atmak lazım. Öncelikle feda edeceğimiz şey Anti-Aliasing olmalı. 60 fps'yi geçmediğiniz sürece VSync'i açmayı düşünmeyin bile. Üçüncü sırada Ambient Occlusion var, onu da kapatalım. Buna rağmen hâlâ oynanabilir fps değerlerine erişemediyseniz önce Motion Blur, sonrasında ise Depth of Field ve Water'dan vazgeçiyoruz.

TEST SİSTEMİ

Sürücü Sürümü
337.88

İşlemci
Intel i7 2600K

Anakart
Asus Maximus IV Extreme Z

Ekran Kartı
GeForce GTX 780Ti SLI

Bellek
2x 4GB Kingston HyperX 1600MHz

SSD
Team Xtreem XS3 128GB

Sabit Disk:
4x 2TB WD Black

Performans

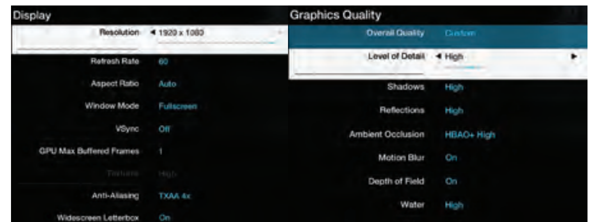


Ultra: Öncelikle tüm ayarlar Ultra'dayken güzelce oynadım. Kullandığımız güçlü ekran kartına rağmen zaman zaman fps'nin 10-15'lere kadar düştüğünü gördük. Ortalama 40-45 arası seyretse de beni rahatsız etti. Ama asıl rahatsız eden fps düşmesi değil, mikro stuttering dediğimiz anlık donmalar. Kişisel fikrim bu sorunun oyunun ilk yama ile ya da sürücü güncellemeleriyle düzeleceği yönünde.

Yine de Ultra ayarlarda oynamaya kararlıysanız, Anti-Aliasing'i kapamanızı tavsiye ederim. Bana yaklaşık 30 fps artışı sağladı ve araba ile girdiğim aksiyonlar dışındaki takılmalar da minimuma indi.

High: High ile Ultra arasında çok büyük fark yok ama dokulardaki detay kaybını hissediyorsunuz. Anti-Aliasing TXAA 4X olarak ayarlandığında ve HBAO+ açıkken bile ne fps düşmesi ne de mikro stuttering yaşamadım. Ortalama 55 civarında fps aldım. Arabadan inince yine biraz arttı.

Anti-Aliasing'i kapadığımda ise ortalama 75 fps gördüm. Tabii monitörüm 60Hz çalıştığı için 60'ın üstünün bir önemi yok benim için. Eğer grafik ayarlarınız Ultra olacaksa performans artışı için Anti-Aliasing'i kapayabilirsiniz ama High için 30 fps altına düşmedikçe kapatılmasını tavsiye etmiyorum.



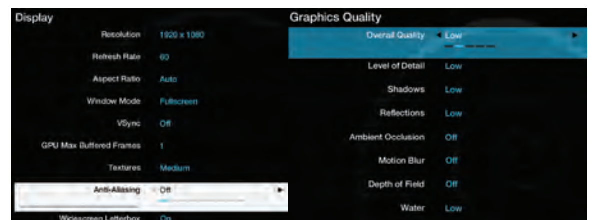


Medium: Grafik kalitesinden taviz verdiğinizi burada hissediyorsunuz. Ultra'dan High'a geçerken çok gözümü rahatsız etmedi ama Medium fark ediyor gerçekten. Anti-Aliasing olarak TXAA 4X ve ortam ışığı için HBAO+ açıkken ortalama 75 fps, Anti-Aliasing kapandığıda ise 85 fps'yi gördüm.

Tahmin ediyorum ki Nvidia tarafında GTX 770, AMD tarafında ise R9 280X altındaki kartlarda Medium ötesi pek akıcı olmayacaktır. Tabii AMD tarafında TXAA ve HBAO+'dan da taviz vermeniz gerekiyor. Teknik olarak AMD kartlar da HBAO+'ı kullanabiliyor ama performans düşüşü biraz fazla oluyor.

Low: Low'a geçince Anti-Aliasing ve ortam aydınlatması tamamen kapanıyor. Yani isterseniz açarsınız tabii de ona harcayacak fps şansınız varsa bence kaliteyi Medium'a yükseltin. Low'da ortalama 100 fps gördüm. Siz ayarları ne kadar kıssanız da grafikler çamur denecek kıvama gelmiyor.

Kaplamalara yine bir derece göz yumulabiliyor ama ışık, yapraklar ve gölgeler pek hoş değil.



TELEVİZYON ANTENİ

ALICILARIMIZIN AYARIYLA AZ OYNAMADIK

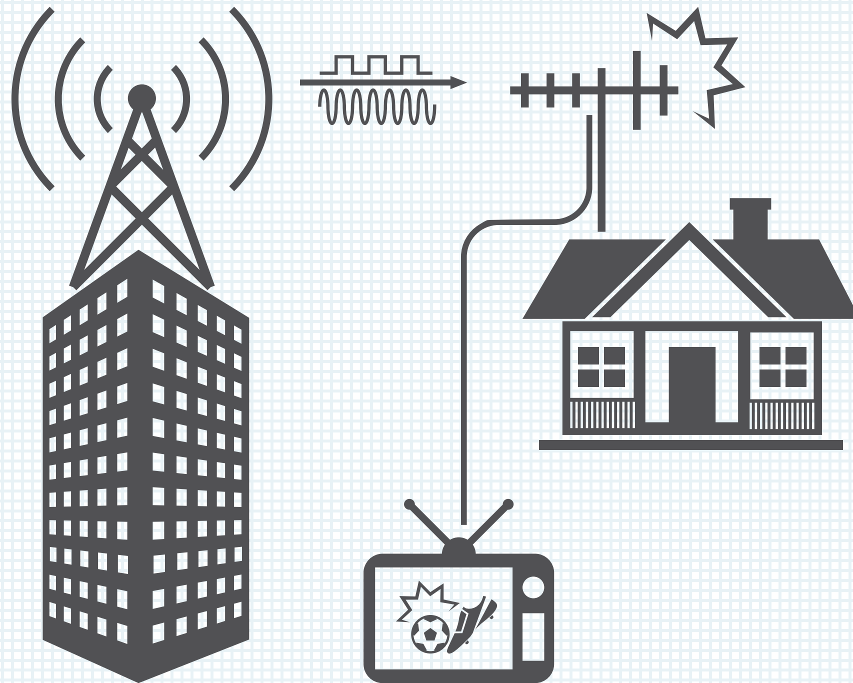
En önemli kitle iletişim araçlarından biri olan televizyon yayınının tarihi yirminci yüzyılın başlarına uzanıyor. 1927 yılında ABD'de gerçekleştirilen ilk halka açık TV yayınını İngiltere başta olmak üzere diğer ülkeler izlemişti. Türkiye'de ise ilk bölgesel deneme yayını 1953'te İstanbul Teknik Üniversitesi tarafından, ilk ulusal yayınsa 31 Ocak 1968'de TRT tarafından gerçekleştirilmişti. O günden bu yana önce kablolu yayın, ardındansa uydu teknolojisi hayatımıza girdi. Lakin tahmin edilenin aksine karasal yayın yurt genelinde halen yaygın olarak kullanılıyor. 2012 yılının verilerine göre Türkiye'deki radyo ve televizyon kurumlarının %86,5'i karasal ortamda yayın yaparken, %13,5'i sadece uydu, kablo veya internet üzerinden yayın yapıyor.

ÇEKEMEYEN NE TAKSIN?

Televizyon yayınlarını yakalayıp ekrana taşımanın bir yolu anten dediğimiz alıcılardan geçiyor. Kimileri gerektiğinde MacGyver edasıyla kap kacaktan veya askı telinden kendi antenini kendi yapsa da, bu iş için ideal belli başlı birkaç anten tipi var.

Televizyon antenlerinin en bilindik ve basit örneği uzunluğu ve açısı ayarlanabilen iki metal çubuktan oluşan dipol antenlerdir. 37 ekran tüplü televizyon aldığınızda yanında gelen bu çift kol, iç mekân için en ucuz çözümdür. TV'nin tepesine kondurup yönünü ayarlamak kimi zaman iş görür. Ancak özellikle şehir merkezlerinde vericilerden gelen sinyaller etraftaki binalar tarafından perdelendiği için alınan sinyaller zayıflar, güçlendirici de taksanız yeterli gelmeyebilir. Bu durumda çözüm, anteni dış mekâna, tercihen yüksekte ve etrafı açık bir yere, yani çatıya takmaktır.

Çanak antenler gelip balkon ve çatılarımızı işgal edene dek dış mekân antenlerinin en sık görülen örneği, görünüşü çift taraflı metal bir tarağı andıran Yagi-Uda tipi antenlerdi. Maliyeti ve rüzgâr direnci düşük bu antenlerin üzerinde genellikle bir aktif dipol, bir yansıtıcı ve yönlendiriciler bulunur. Yagi-Uda anteninin davranış özellikleri üzerindeki elemanların sayısına, yarıçapına, uzunluğuna ve elemanlar arasındaki uzaklık gibi geometrik değişkenlere bağlıdır.



NASIL ÇALIŞIR?

Her şey radyo sinyalleri aracılığıyla televizyon yayını yapan bir vericide başlar. Farklı frekans aralıklarını tanımlayan VHF (Very High Frequency, 41-250MHz) veya UHF (Ultra High Frequency, 470-960MHz) bantlarından yapılan yayına ait sinyaller daha sonra televizyonunuza ait alıcı antene çarpar. Elektromanyetik alanın etkisiyle anten üzerinde harekete geçen elektronlar düşük bir elektrik akımı yaratır. Bu akım önce yükseltilir, ardından da televizyonun diğer bileşenleri aracılığıyla görüntüye dönüştürülür.

Antenlerin boyutu yakalaması gereken dalgaboyuna göre ayarlanır. Çoğu televizyon anteni tek yönlüdür, dolayısıyla çalışması için vericiye doğru yöneltilmesi şarttır.

10TL'NİN ALTINA HAYATI KOLAYLAŞTIRAN ÜRÜNLER

BAĞLANTI ÜRÜNLERİ SÖZ KONUSU OLDUĞUNDA SANDIĞINIZDAN ÇOK DAHA UCUZA, ÇOK FAYDALI ÜRÜNLER ALABİLİRSİNİZ.



USB OTG Kablo

Akıllı telefon ve tabletlerin birçoğunda micro USB girişi bulunuyor, dolayısıyla standart USB çıkışına sahip ürünleri doğrudan bağlayamıyoruz. İşte bu ürün sayesinde USB bellek ve harici disk gibi depolama birimlerinin yanı sıra klavye, fare ve gamepad gibi kontrol cihazlarını mobil cihazınıza bağlayabilirsiniz. Satın almadan önce, ihtiyaç duyduğunuz ufak USB ucunun mini mi yoksa micro mu olduğuna dikkat edin (büyük ihtimalle micro'dur).
Ürün: DARK Micro USB 2.0 Giriş Dönüştürücü OTG Kablo
Fiyat: 4,03 TL (teknobiyotik.com)



HDMI Kablo

Bunu buraya özellikle yazmak istedik, zira HDMI kablolar söz konusu olduğunda kazık yemeye pek müsaidiz. Mağazalar binbir çeşidiyle dolup taşıyor; 100TL'nin üstüne satılan 1 metrelik HDMI kablolar bile var! 3D'siydi, 4K'sıydı, ne varsa üstüne yapıştırıyor, paketini allayıp pulluyor firmalar. Bu konuda bilmeniz gereken yegâne gerçek şu: 10TL'lik HDMI kablo ile 100TL'lik arasındaki görüntü ve ses kalitesi farkı, abartmıyoruz, SIFIR. Pazarlama taktiklerine kanmayın, en ucuzunu alıp çıkın. Aşağıya ethernet destekli olanını koyduk ama büyük ihtimalle ona bile ihtiyacınız yok.
Ürün: DARK v1.4 1.5m HDMI Kablo
Fiyat: 6,44 TL (eksenbilgisayar.com)



Peluş Anahtarlık

İtiraf edelim ki bunu buraya sayfaya renk katsın diye ekledik, zira kablo neyin görmekten içimiz bayıldı. 6,35cm çapındaki (yaklaşık bir avuç büyüklüğünde) bu mantarı ister anahtarlık olarak kullanın, isterseniz bir yere asıp oyuncu olduğunuzu belli edin. Kemirmek yasak, mıncıklamak serbest. Minecraft hayranlarının dikkatine: Fiyatı daha pahalı (36,90 TL) olsa da, aynı mağazadaki 30cm'lik peluş Creeper da önerimizdir.
Ürün: Büyüme Mantarı Peluş Anahtarlık
Fiyat: 9,90 TL (magazaloji.com)



3,5mm Kulaklık Çoklayıcı

MP3 çalarınızdan arkadaşınızla birlikte müzik dinlemek isteyip de tek kulaklığı sağlı sollu paylaştığınız zorlu günlere son! Bu çoklayıcı sayesinde bir cihaza iki kulaklık takabilirsiniz. Aynı ürünün ikiye ayrılan kablo biçiminde bir alternatifi de var ki aynı işi görüyor. Bu tür ürünlerin kimi yerde 20TL'yi aşkın fiyatlara satıldığını göreceksiniz, görmezden gelin. Hatta sağa sola bakınırsanız 5TL'nin altına bile bulabilirsiniz *(yıllar önce ufak bir elektronik dükkânından 2TL'ye almıştım, hâlâ çalışıyor -Eren)*.
Ürün: Bandridge BAP424 Kulaklık Çoklayıcı
Fiyat: 9,90 TL (hepsiburada.com)



Kablo Sabitleyici & Düzenleyici

Aslında bunun için fazladan bir ürün satın almanıza gerek yok; evinizde ya da ofisinize bulunan çeşitli nesneleri (örn. kâğıt kıskacı) kullanarak da kablolarınızı sabitleyip düzenleyebilirsiniz. Ama insanın böyle renkli renkli ürünleri görünce alası, masasını süsleyesi geliyor. Fiyatı da gayet uygun. Altı yapışkanlı, esnek bir malzemeden üretilen sabitleyici ile cırt cırtlı bağ sayesinde hem masanız ferahlayacak, hem de görüntü kirliliğinden kurtulduğunuz için gözleriniz bayram edecek.
Ürün: 6'lı Kablo Sabitleyici Aparat & 12'li Cırt Cırt Kablo Düzenleyici
Fiyat: 2,90 TL & 4,50 TL (hepsiburada.com)

USB Bluetooth Dongle

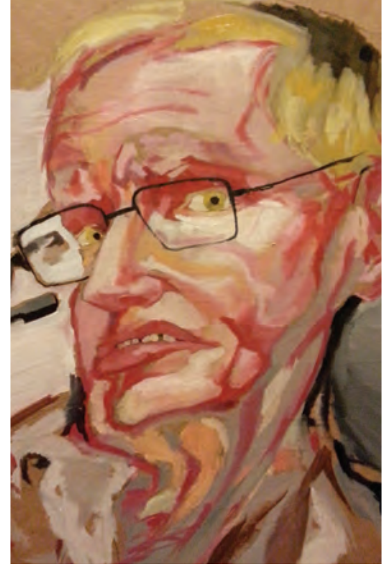


Bluetooth yeni bir teknoloji değil ama kablolardan gına geldiyse halen hayatınızı kolaylaştırıyor. Bu elimde görmüş olduğunuz "dongle" (bu tarz ufak ek parçalara bu ad veriliyor) sayesinde Bluetooth destekleyen cihazlarınızı bilgisayarınıza kolayca bağlayabilirsiniz. O kadar ufak ki, yok gibi bir şey. Dikkat edin de kaybolmasın. Fiyatı da o kadar ucuz ki evde bulunmadığına değmez. Aynı ürünün USB 3.0 destekli sürümü de var ama fiyatı bunun yaklaşık üç katı, bilginize.
Ürün: Tecom Cyber-Blue Smallest USB Bluetooth Dongle
Fiyat: 7,90 TL (teknosa.com)

10TL'NİN ALTINA NE ALINMAZ?

Uzun süre içli dışlı olmayı planladığınız ürünlere biraz daha para yatırmanızda fayda var. Örneğin kulaklıklarda 20TL'nin altına indiğinizde kalite belirgin ölçüde düşer. Biraz daha fazla verip Sennheiser MX 170 alabilirsiniz (MediaMarkt'ta 25TL'ye bulunuyor). Benzer şekilde, çok ucuz klavye ve fareler işinizi görür ama uzun süreli kullanımda rahatsızlık verecektir. Aynı durum gamepad'ler için de geçerli: Sürücü sorunu çıkartır, tuşları takılır, elinizi ağrıtır... 10TL'nin altında birçok gamepad (örn. Frisby, Jwin, Kontorland, Snopy) var ama ciddi oyuncuysanız yedekte tutmak haricinde bir amaçla almadan önce iki kez düşünün. Biraz daha masraf yapıp Logitech F310 alabilirsiniz (Teknosa'da 40TL'ye bulunuyor). Yeri geldiğinde mottonuz "n'olcak, bozulunca yenisini alırım" değil, "ucuz mal alacak kadar zengin değilim" olsun.





STEPHEN HAWKING NASIL ÇALIŞIR

Stephen Hawking'i gördüğümüzde ilk dikkat çeken özelliği, bedeninin neredeyse tamamen felçli olması. Yürümeyi bırakın, konuşması bile mümkün olmayan Hawking, nasıl oluyor da bu kadar araştırma yapıp, kitaplar dolusu fikir öne sürüyor? Hawking'in dahiyane sistemini sizin için araştırdık.

1962 yılında, 21 yaşındayken amyotrofik lateral skleroz teşhisi konulan ve doktorların iki yıl ömür biçtiği Hawking, o sırada çökmekte olan sağlık durumuna rağmen çalışmalarını sürdürmeye karar vermiş. Hastalığı ilerledikçe önce koltuk değneklerine, ardından tekerlekli sandalyeye mahkum kaldıktan sonra konuşma yetisini de kaybedince, 1985 yılında ilk defa yazıyı sese çeviren bir bilgisayar, tekerlekli sandalyesine eklenmiş.

Hawking, vücudunda sadece gözlerini ve sağ yanağını oynatabiliyor. Gözlüklerindeki bir lazer, retinasını tarıyor ve bu sayede gözleriyle gitmek istediği yöne odaklanarak tekerlekli sandalyesini hareket ettirebiliyor.

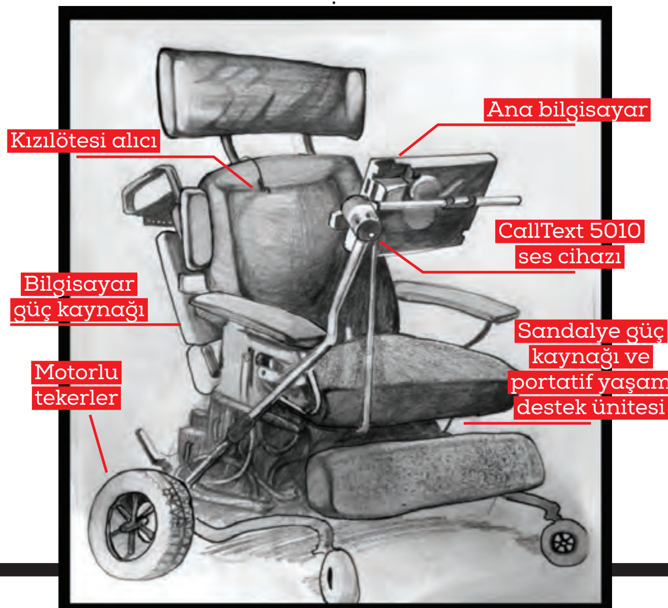
Konuşması ise daha karışık. Yine gözlüklerinin altındaki kızılötesi bir algılayıcı, yanağının hareketlerini algılıyor. Bu sayede Hawking, ekranında gördüğü bir sanal klavye üzerinden yazmak istediği harfleri tek tek seçerek, uzun süreler sonunda yazıyor. Ardından, yazdıklarını ayrı bir ses sentez cihazına gönderiyor. Bütün zorluğuna rağmen bu sisteme iyice alışmış olan Hawking, "Artık sesimi yitirmeden öncekinden daha rahat iletişim kuruyorum" demiş.

Yazdıklarını sese çeviren sistem artık üretilmiyor. Yeni ve daha gelişmiş sistemler üretilmesine rağmen, orijinal cihazını artık kendi sesi gibi gördüğünden, cihaz değiştirmek istememiş. Ona göre, duyduğunuz o robotumsu ses, Stephen Hawking'in gerçek sesi.

Yine yanağı sayesinde, bilgisayarının faresini de kontrol ederek, bir bilgisayarın bütün fonksiyonlarını kullanabiliyor. Şu anda 2,7GHz'lik Intel i7 işlemcili, Windows 7 işletim sistemli bir Lenovo ThinkPad X220 tablet kullanan Hawking, internette gezmek için Firefox, seminerlerini hazırlamak için Notepad, arkadaşlarıyla iletişim kurmak için de Skype kullanıyormuş. Hawking'in bilgisayar sistemlerinin finansını 1997 yılından beri Intel üstleniyor. Birkaç yılda bir, gelişen teknolojiye ayak uyduracak, Hawking için özel tasarlanmış donanım ve yazılım destekleri geliştiriyorlar.

Hawking hayatından mutlu fakat hastalığı ilerlemeye devam ediyor. Vücudunda kontrol edebildiği kısımlar azaldıkça, zaten zor olan yaşamı daha da zorlaşıyor. 1985 yılında, sağ elinin bir parmağını kontrol ederek dakikada 15 kelime yazabilen Hawking, 2005 yılında kontrolü sadece gözlerine ve bir yanağına indiğinden beri dakikada yalnız tek kelime yazabiliyor. Beyin dalgalarını okuyarak doğrudan düşünceyle çalışan arayüzleri de denemesine rağmen, şimdilik yanağıyla kullandığı kızılötesi algılayıcının daha güvenilir olduğuna karar vermiş.

1990'lara kadar engelleri hakkında düşünmek istemediği için, kendisinden diğer engelli insanlara örnek olmasını isteyen kuruluşların isteklerini geri çevirmiş. O yıllardan sonra şöhretini biraz da engellilerin karşılaştığı zorluklar hakkında bilinç oluşturmak için kullanmış. Üniversiteler için tekerlekli sandalye rampaları gibi imkanlar yaratan fonlar oluşturup, engelliler için konferanslarda konuşmuş.



Hepimiz günlük hayatımızda bazı fonksiyonlarımız için teknolojiyi kullanıyoruz fakat Hawking, dünyayla etkileşime geçebilmek için biyolojisinden çok teknolojisini kullanan nadir insanlardan. Teknolojisini sürekli geliştiren ve bir gün uzaya gidebileceğinden umutlu olan Stephen Hawking, nihayetinde kendini insanlardan farklı görmediğini, "diğer herkes gibi istekleri, hedefleri, zayıflıkları ve hayalleri olan normal biri" olarak görülmeyi tercih ettiğini söylemiş.

Erken yaşlarda karşılaştığı tüm zorluklara rağmen yılmadan çalışarak dünyamıza kattığı her şey için Stephen Hawking'e teşekkür ederiz. Gelişen teknolojiler sayesinde kim bilir, belki birkaç yıl sonra onunla uzayda buluşuruz! Çok yaşa Stephen Hawking! **-Erim Bilgin**

ASUS ROG CORNER

BURASI OYUNCU CUMHURİYETİ!



Asus ROG Maximus Hero VII

HEYECANLANDIRAN TASARIM OYUNCUYLA BULUŞUYOR

Hatırlıyorum da bundan beş sene önce bütün anakartlar birbirinin aynısı gibi gelirdi bana. Estetik konusunda da hiçbirini başarılı bulmazdım. Bugün Maximus Hero VII'yi incelerken fark ettim ki çok yol almışız.

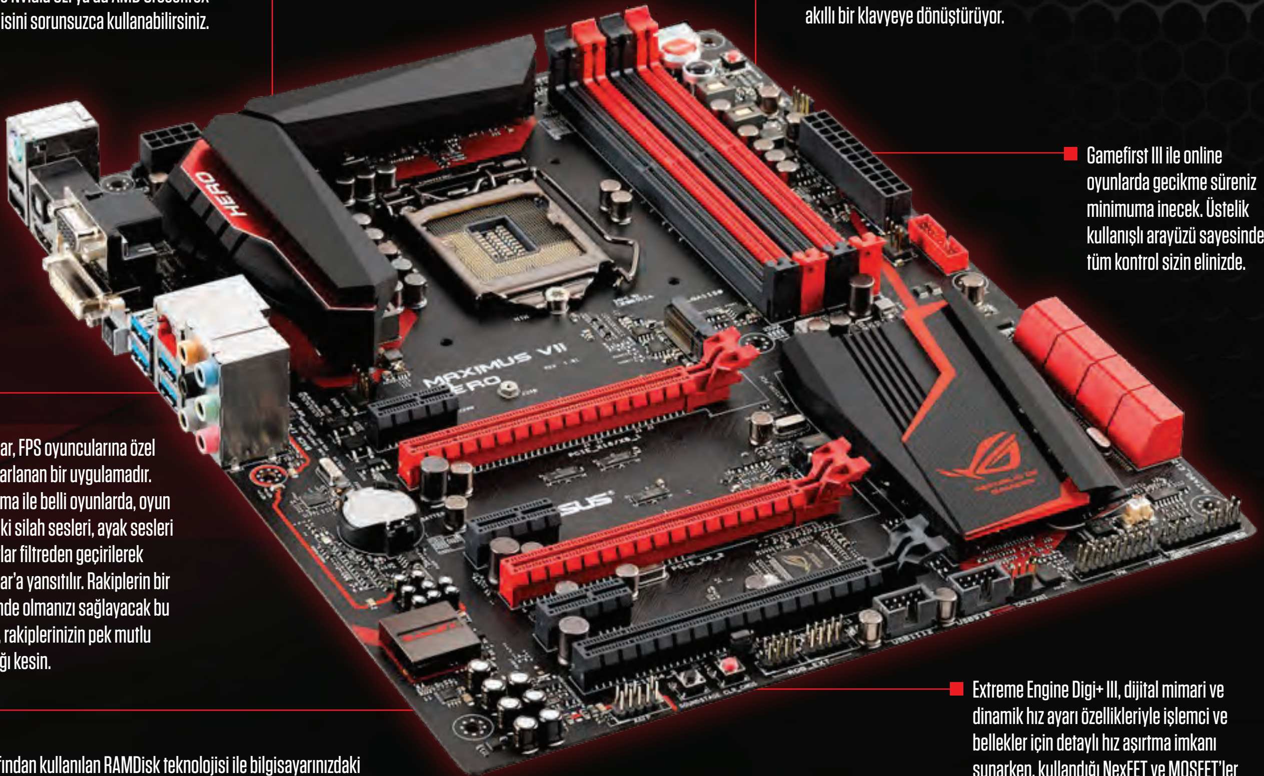
LGA 1150 soket kullanan ve Intel Z97 yonga setine sahip Maximus VII Hero hem 4. Nesil hem de 5. Nesil Intel Core işlemcileri destekliyor (i7, i5, i3, Pentium, Celeron). Ürünün üzerinde 4 adet bellek yuvası bulunuyor ve toplamda 32GB DDR3 RAM'e kadar destekliyor. Bellek desteğini 1600MHz'e kadar normal olarak sağlarken, hız aşırtma ile 3200MHz'e kadar çıkıyor bu destek.

Depolama konusunda da Maximus VII Hero ile çok rahat edeceksiniz, zira üzerinde 8 adet SATA3 portu bulunuyor.

Maximus VII Hero gerek malzeme kalitesi gerekse performans bakımından oldukça güçlü bir anakart olmuş. Bütçeniz el veriyorsa kesinlikle kaçırmamanız gereken bir ürün.

Multi-GPU desteği ve üzerinde bulunan 2x PCIe 3.0 yuvası ile Nvidia SLI ya da AMD CrossfireX teknolojisini sorunsuzca kullanabilirsiniz.

KeyBot özelliği, sahip olduğu mikro işlemci ile kullandığınız herhangi bir klavyeyi programlanabilir akıllı bir klavyeye dönüştürüyor.



Gamefirst III ile online oyunlarda gecikme süreniz minimuma inecek. Üstelik kullanışlı arayüzü sayesinde tüm kontrol sizin elinizde.

Sonic Radar, FPS oyuncularına özel olarak tasarlanan bir uygulamadır. Bu uygulama ile belli oyunlarda, oyun içerisindeki silah sesleri, ayak sesleri gibi unsurlar filtreden geçirilerek Sonic Radar'a yansıtılır. Rakiplerin bir adım önünde olmanızı sağlayacak bu özellikten, rakiplerinizin pek mutlu olmayacağı kesin.

Extreme Engine Digi+ III, dijital mimari ve dinamik hız ayarı özellikleriyle işlemci ve bellekler için detaylı hız aşırtma imkanı sunarken, kullandığı NexFET ve MOSFET'ler ile normal çalışma koşullarında %90'a kadar daha fazla verimlilik sağlıyor.

Asus tarafından kullanılan RAMDisk teknolojisi ile bilgisayarınızdaki belleğin bir bölümünü sabit diske çevirme imkanına sahip oluyorsunuz ve sık kullandığınız verileri bellek üzerinde tutarak SSD'ye göre yaklaşık 20 kat daha hızlı bir sabit diske dönüştürebiliyorsunuz. RAMDisk, kullanımı kolay bir yapıya sahip ve normalde yapılması oldukça meşakkatli bu işlemi herkesin kolayca yapabileceği bir hale getiriyor.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Bir sürü engineer basmak, hepsini yeraltından giden araçlara yükleyip rakibin üssünün ortasındaki boşluktan aynı anda çıkarmak, engineer'ları güruh halinde adamın binalarına yollayıp oraları ele geçirmek, tekrar rakibe kaptırmadan da hemen satıp bir de üstüne para kazanmak... Hmmm... Tatlı hayat böyle bir şeydi...-**Ömer**.

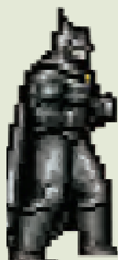
- Ünlü E.T. gömüsünü araştıran belgeselciler sonuca ulaştı ve "binlerce" olmasa da gömülmüş bazı E.T. kartuşlarına rastladılar. Bütün bunların Microsoft'un komplosu olduğunu iddia edenler de var yalnız. Ortalık karışık.
- Efsane RYO'lardan Earthbound'un belgeseli çekiliyor.
- Super Mario filmindeki Mario rolüyle tanıdığımız Bob Hoskins'i kaybettik.
- iOS için Superfrog HD, Android için ise Defender of the Crown çıktı.
- Dreamcast için Hypertension: Harmony of Darkness isminde yeni bir FPS yapılıyor.
- Nintendo DS ve Wii'nin sunucuları kapandı. Ama bunun hemen ardından resmi olmayan sunucular açılmaya başlandı bile.
- Sanat tarihinin önemli isimlerinden Andy Warhol'un zamanında Amiga'da yaptığı bazı çalışmalar keşfedildi.



Karakter Evrimi / Batman



Batman
1986



Batman The Movie
1989



The Adventures of Batman & Robin
1994



Batman Forever - The Arcade Game
1996



Batman Vengeance
2001

GEREKSİZ BİR OYUN: TETRIS

Kutu Kutu Neoöleyea...

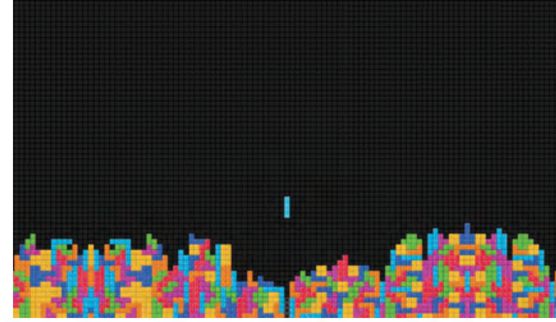
Size bu sayfalarda hep bomba oyunlar tanıtma fırsatımız olmuyor maalesef. Böyle abidik gubidik oyunlar hakkında bir şeyler yazmak da görevimizin bir parçası. Buyurun, bu ay köşemize *Tetris* isimli oyunu konuk ediyor oluşumuz gerçeğine beraberce katlanalım.

Rus geliştirici **Alexey Pajitnov**'un kendi başına yaptığı *Tetris*'te dikdörtgen bir oyun alanımız var. Yukarıdan tetrominolar yani dört tane kutudan oluşan çeşitli şekiller iniyor ve biz de bu şekilleri evirip çevirip sonra da düzgünce dizip enlemesine bir çizgi yapmaya çalışıyoruz. Yaptığımız çizgiler yok oluyor, bloklar küçülüyor, yeni tetrominolara daha fazla yer açılıyor ve... Ve'si yok... Bu kadar. Sürekli yukarıdan şekiller gelecek ve biz de bu şekilleri dizeceğiz. Budur! Yazarken bile içim bunaldı vallahi! Nasıl bir insan bu oyunu iki dakikadan fazla oynayabilir ki?!

Bu arada bu tetromino denen şekiller meğer 1900'lerin başından beri çeşitli bulmacalarda kullanılıyormuş. Oyun hakkında yaptığım araştırmada öğrendim ben de. Bu oyunun bana kazandıracağı tek şey de bu çok gerekli bilgi olacak gibi duruyor. Ha bir de *Tetris* isminin teromino ve tenis kelimelerinin birleşiminden oluştuğu bilgisi de dağarcığıma eklendi. Neden mi tenis? Pajitnov tenisi çok seviyormuş da ondan (peh!).

Tetris Ruslar dışında pek bir insanın kullanmadığı **Elektronika 60** isimli bir bilgisayar için geliştiriliyor. Oyunun en ufak bir şansı vardıysa bile o da zaten böylece suya düşecektir. İlerde **DOS**'a ya da ne bileyim, kimsenin umurunda olmayan **el konsollarına** falan çıkarırlarsa hani belki derim ama yok ya, yine de olmaz bu iş. Ahanda buraya yazıyorum: Cacık olmaz bu oyundan! **– Ömer**

[Orijinal Tarih – Haziran 1984]







80'lerin sonu, 90'ların başında çocuk olmak

84'te Rusya'da çıkan *Tetris* asıl patlamasını 89'da Game Boy'da boy göstererek yaptı ve tarihin gördüğü en büyük oyun fenomeni oldu. Sonrasında da neredeyse insanoğlunun yaptığı oyun oynanabilen her elektronik aygıta çıktı. Orijinalinin yerini alamadılarsa da zaman içinde birçok farklı ve başarılı versiyonu da oldu. Zamanında bizim buralarda da birçok evde 2'şer 3'er tane Tetris bulunması anormal bir durum değildi. Ölümüne oynardık. Ama tabii anne babalarımızdan fırsat kaldığı zamanlarda...





Kaç milyon, kaç milyon?!!

Oranlama olsun diye iki isim daha vereyim. Dünyanın en çok satan üçüncü oyunu *Minecraft*'ın toplam satış adedi: 49,5 milyon. Dünyanın en çok satan ikinci oyunu *Wii Sports*'un toplam satış adedi: 81,9 milyon. Ve dünyanın en çok satan oyunu *Tetris*'in satış adedi... Öhöm... 450 milyon civarı. Bu miktarın dışında kalan ücretsiz versiyonlarının da gırla olduğunu unutmamalı tabii.

Batman Begins
2005



Batman Arkham Asylum
2009



DC Universe Online
2011



Injustice
2013



Batman Arkham Knight
2014



Oddworld: Abe's Oddysee & Exoddus

South Park'tan önce de yellenirdik biz buralarda!

Rupture Farms'a hoş geldiniz! Fabrikamız bünyesinde yapacağınız bu gezi esnasında köle... öhöm! ...*işçilerle* konuşmadığınız için şimdiden teşekkürler. Ayrıca bir numaralı kuralımıza uyduğunuzdan lütfen emin olun: *osurmak yasaktır!* Şimdi... bildiğiniz üzere Rupture Farms olarak sizlere en kaliteli lezzetleri en iyi şekilde sunmak için buradayız. Paramite Turtaları ve Scrab Kekleri! Ah, hayır... Üzülerek belirtiriz ki Meechlerin soyu tükendiği için firmamızın en popüler ürünü olan Meech Çerezlerinin üretimine son vermek zorunda kaldık. Ama endişelenmeyin! Firmamızın CEO'su Molluck ve diğer Glukkon ortakları yakında yepyeni bir lezzetle karşınıza çıkmaya hazırlanıyor! Mudokon-Pops! ...ne? Bunu henüz söylememem mi gerekiyordu? Hay aksi! Ehem... Değerli konuklar, eğer beni takip etme nezaketini gösterirseniz sizi fabrikamızın şimdiye kadar hiçbir ziyaretçimizin görme şansına erişemediği bir kısmına götüreceğim: Toplu İmha Merkezi! Sadece bu tura özel! Lütfen testerelerle ve sivri bıçaklarla dolu bölmenin kenarından tehlikeli bir biçimde sarktığınızdan emin olun. Bu taraftan...

Oyun yükleniyor... O yüzden kapa çeneni ve otur yerine!

1997 yılında, platform oyunlarının *Super Mario 64*, *Spyro* ve *Kirby* gibi daha çok cicili bicili, 3D yapımlara yöneldiği zamanlarda sessiz sedasız piyasaya çıkmıştı *Oddworld: Abe's Oddysee*. Rakiplerinin tersine hiçbir sevimliliği olmayan, patlak gözlü, çelimsiz ve kalın kafalı bir karakterin, yani Mudokon Abe'in garip maceralarını konu alıyordu. Üstelik içinde geçtiği dünyada da son derece karanlık ve girift bir yerdi. Buna rağmen oyun rakiplerinin arasından hızla sıyrılarak o yılın en başarılı yapımlarından biri hâline geldi.

Peki neydi bu başarının sırrı? Aslında birkaç farklı etmenin başarıyla karışımı diyebiliriz buna. Sanırım bunların arasında en önemlisi Abe'in diğer karakterle olan etkileşimindeki farklılıktı. "Game Speak" adı verilen özellik sayesinde Abe diğer Mudokonlarla konuşabiliyor, onlara kendisini takip etmelerini söyleyebiliyor ve çeşitli görevleri onların yardımıyla aşabiliyordu. Tabii bir de düşmanlarımızın vücutlarının kontrolünü ele geçirebildiğimiz "Possession" yeteneğimiz vardı ki bu da oyuna bambaşka bir hava katıyordu. Makineli tüfekli Sliglerin kontrolünü alıp yarım saattir bize işkence eden düşmanları tek tek temizlemenin hazzı bir başkaydı doğrusu. Hele bir de elinizin altında Slig'in emir verebildiği bir köpek varsa tamam. Salın üzerlerine gitsin! Bir diğer etmen de Abe'in diğer platform oyunu karakterlerine nazaran daha savunmasız olmasıydı. Ne ona ölümsüzlük veren bir yıldızı vardı ne de rakiplerini küle çeviren ateşli bir nefesi. Tek bir dokunuş ölüm anlamına geliyordu ve bu da oyunu feci şekilde zor yapıyor, ama başarma hissini de muazzam derecede keyifli kılıyordu. İçine bolca boca edilen kara mizah ve sanatsal mekân tasarımları da pastanın üzerindeki kiraz vazifesini görüyordu elbette.

Sonuç... Abe çok kısa bir süre içerisinde PlayStation 1'in gayri resmi maskotu oldu. Bunu da 30'dan fazla yılın oyunu ödülü, oyuncuların bugün bile yüzlerinde nostaljik bir gülümsemeyle hatırladıkları bir tecrübe ve 3 devam oyunu takip etti. Öyle ki bugün bile yeni bir Oddworld oyununu dört gözle bekleyen pek çok oyuncu var. En güzeli de ne biliyor musunuz? Önümüzdeki aylarda *New 'n Tasty* adlı remake ile bu bekleyişimizin sona erecek olması. Ama o zamana dek eskiyi yâd etmeye devam... follow me!

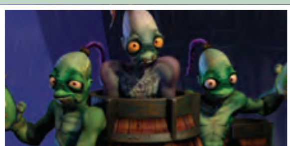
- M. İhsan

NEDEN EFSANE OLDU?

Oyunlar sapasağlamdı tamam ama serinin isminin hakkını da veriyor, tuhaflığın sınırlarında geziyorlardı. Hem bu derece tuhaf olup hem bu derece efsane olmuş kaç oyun sayabilirsiniz ki?

Sinematik ara geçişler

Hem *Oddysee* hem de *Exoddus* zamanına göre çok kaliteli grafiklere sahipti. O dönemler her oyun ara sahnelere çok önem verirdi zaten ama hiçbiri bu iki yapımın ara geçişlerde verdiği etkiyi yaratmayı başaramamıştır sanırım. Ekranın su gibi dalgalanmasıyla bölüm değiştirme, bir anda "arka plan görüntüsü" sandığınız yerde oyuna devam etmeniz, bir kapıdan geçmenizle bir anda kendinizi ara videonun parçası olarak bulmanız... Daha neler neler...



Bir garip dünya

Oddworld oyunlarının geçtiği gezegen, dünyamızdan on kat daha büyük bir yer ve şu ana kadar gördüğümüz oyunların tamamı sadece *Mudos* adındaki tek bir kıtasında geçiyor. Bu da koskoca gezegenin üzerindeki çok küçük bir alan anlamına geliyor. Serinin yaratıcısı Lorne Lanning'in dediğine göre daha bizi bekleyen çok hikâye ve pek çok tuhaf ırk var.



Farklı sonlar

Hem *Oddysee*'de hem de *Exoddus*'ta kurtardığınız Mudokonların sayısına göre farklı sonlara erişebiliyorsunuz. Kurtarılabilen Mudokonların sayısı *Oddysee*'de 99 iken, bu rakam *Exoddus*'ta 300'e çıkıyor. Ve belirli bir sayıdan fazlasını özgürlüğe kavuşturamazsanız akıbetiniz pek de iyi olmuyor. Peki ya hepsini öldürmeyi hiç denediniz mi? Evet, o da mümkün!



Kendini tekrarlamayan oynanış

Oddworld oyunlarının en büyük özelliklerinden bir tanesi de size aynı şeyleri bir daha asla yaptırmamasıdır. Geçtiğiniz her bir bölümle, hatta bölümü bırakın ekranla birlikte oyun durmadan size yeni mekanikler sunar ve bunların mantığını kavramanızı sağlar. Ardından o mekaniğin çeşitli varyasyonlarıyla sizi baş başa bırakır, arkasına yaslanır ve kafa patlatmanızı keyifle izler.





Oddworld Sakinleri

Mudokonlar, Glukkonlar, Sligler, Scrablar... ve daha onlarcası. Oddworld'ün kendine has dünyasında çeşit çeşit, birbirinden garip yaratığa rastlamak mümkün. En güzeli de her birinin kendine has bir davranış biçimi, hatta "konuşma şekli" olması. Örneğin bir Scrab'la karşılaştığınız (ve onun tüyler ürpertici çığlığını duyduğunuz) zaman size saldıracağını bilirsiniz. Öte yandan örümceğimsi bir hayvan olan Paramite sizinle teke tek dövüşmeye çekinip kaçar. Tabii onu köşeye sıkıştırmadığınız takdirde... Fakat iki veya daha fazla Paramite bir araya geldiği zaman ortamdan hızla sıvışmanız gerekir. Tüm bu çeşitlilik, oyunda karşımıza çıkan engelleri geçmek için onların doğasını anlamamıza ve her seferinde duruma göre bir taktik geliştirmeye mecbur bırakırdı bizi. Ama en eğlencelisi "Possession" özelliğimiz sayesinde onları kontrolümüz altına alabilmekti. Oyundaki her ama her ırkın kendine özgü bir konuşma şekli vardı. Örneğin bir Slig'i kontrol etmeye başladığımızda sadece onların sesine duyarlı olan kapılardan geçebiliyor ya da Sloglara (iki ayaklı köpeklere) emir verebiliyorduk. Ama bir Glukkon'u, yani büyük patronlardan birini ele geçirdiğimizdeyse bu sefer çevremizdeki tüm askerlere emirler verebiliyor ve bazı mekanizmaları çalıştırmalarını sağlayabiliyorduk.

Kara Mizah

Tüm o çapraşık dünyasına, garip görünüşlü yaratıklarına ve karanlık mekânlarına rağmen Oddworld'ün çok iyi bir mizah anlayışı da vardı. Bunun büyük bir kısmı Abe başta olmak üzere Mudokonların tam bir taş kafalı olmasından ileri geliyordu elbette ama oyun mekaniklerinde de öyle absürdlükler vardı ki insan ister istemez kahkahayı basıveriyordu. Demek istediğim, başka hangi oyunda önce karnınızı bozup, ardından yellenip, daha sonra zihin gücünüzle osuruğunuzu kontrol altına alarak ve onu düşmanlarınızın yanına götürüp patlatarak bölüm geçebilirsiniz ki?



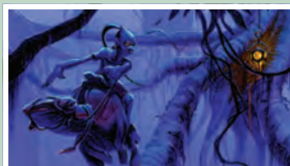
Aramızda bir Glukkon var!

Oyunun geliştirme sürecinde ilginç bir olay yaşanmış. Dağıtımcı *GT Interactive*'in yetkililerinden biri oyunu beğenmemiş ve sabote etmek niyetiyle patronuna göstermiş, niyeti projeyi iptal ettirmekmiş. Lâkin planı ters tepmiş ve oyuna kelimenin tam anlamıyla bayılan patron, proje için ayrılan bütçeyi anında iki katına çıkarmış. Yaşasın oyunsever patronlar!



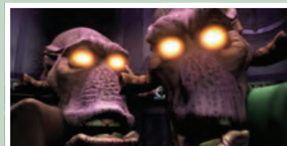
Destansı macera

Oyunun belki de en güzel yanlarından biri de Abe'e yardım etmeye çalışırken kendinizi gerçekten de epik bir serüvenin içinde bulmanız. Fabrikadan kaçtıktan sonra bize yardımcı olacak mistik güçleri kazanabilmek için diyar diyar gezmek, o güçleri edinmek için çeşitli testlere tabi tutulmak, ardından intikamınızı alabilmek için tam donanımlı bir şekilde fabrikaya geri dönmek... Macera bu değildir de nedir?



Bir EA kurbanı daha

Oddworld Inhabitants'ın 2005 yılında kapılarını kapattığını biliyor muydunuz? Sebebi ise *Stranger's Wrath*'ın dağıtım haklarına sahip olan EA Games'in oyunu baltalaması. Oyunun inceleme ortalaması 9,5 olmasına rağmen satış açısından beklentileri karşılayamaması (çünkü oyunu kimse alamıyordu) firmaya kapılarını kapattırmak zorunda kalmıştı. Neyse ki günümüzün dijital dağıtım sistemi sayesinde yeniden aramıza döndüler.



8-4-2

Oddworld Inhabitants yola ilk çıktığında hedefleri bu evrende geçen sekiz oyun yapmakmış. Oysa biz şimdiye kadar sadece dördünü görebildik. Üstelik bunlardan sadece iki tanesi bu sekizlemenin birer bölümü. Firma *Abe's Exoddus* ve *Stranger's Wrath*'a bir nevi bonus gözüyle bakıyor. Diğer altı oyunun ne olacağı kadar, onları görüp göremeyeceğimiz de merak konusu.



YOK ARTIK!
Eski Oyunlara Taze Bilgiler

"Bruce Lee'nin kasları o kadar sıkıymış ki kurşun işlemiyormuş." "Elvis Presley hâlâ yaşıyormuş." "Gökkuşağının altından geçince cinsiyet değiştiriyormuşsunuz." Bu sayfalarda okuyacağınız bazı bilgiler size ancak bunlar kadar gerçek görünebilir ama hayır, durum öyle değil. Gerçekten gerçekler. Mustarip oldukları tek konu biraz az bilinmeleri. Biz de dedik ki "bu değerli (!) bilgilerin yetmiş milyona (!!) yayılmasını sağlamak boynumuzun borcu olsun!" **- Ömer, Emre, Sarp, Pozan**

Not: Kaynak olarak bu konuda süper bir site olan didyouknowgaming.com'u kullandık. Oyunlar hakkında daha fazla enteresan bilgi edinmek isterseniz sizi bekler



"Baba" Bunu Duymasın

Marlon Brando'nun The Godfather oyunu için ölümünden kısa bir süre önce bir diyalog kaydettiği bilgisi ne işimize yarayacak demeyin. Mafya dünyası bu, belli olmaz. Bilgi ve at kafası en önemli şeyler. Sağlık durumları yüzünden sesinin ve konuşmasının fazla anlaşılmaması üzerine bu kaydın daha sonra bir ses sanatçısı tarafından taklit edilerek oyunda yer aldığını ise bilmeseniz de olur. Çünkü bu kadar çok fazla bilg........ **- Pozan**





Merhaba Ben Sümer. Turok Sümer.

Hayatım boyunca Turok oyunlarına elimi bile sürmedim. Merhaba-merhabamız bile yok o derece. Ta ki Turok Evolution'ın reklam kampanyasını duyana kadar. Acclaim, ismini mahkeme kararıyla resmi olarak Turok'a değiştirenlere $766 ve bir XBox veriyordu. O gün bugündür XBox'ımı hala oynar, 766 dolarımın bankadaki vadesini de bozmam. O değil adını Turok koyacak bir çocuğumuz da yoktu ki o zamanlar 10.000 dolar daha kazanalım (sanki şu an varmış gibi). Zaten şu dergi niye beş yıldır adımı inatla Emre Sümer yazar anlamadım gitti. Turok kardeşim, TUROK! **- Turok**



Melek Kalpli Şeytan

İlk Diablo'da son katta Diablo bizi epik bir sesle anlaşılmaz bir şeyler söyleyerek karşılar. "Şeytan dilinde anamıza bacımıza mı sövdü lan" diye düşünmeyiniz. Aslında Diablo orada bilinçaltımıza gizli bir mesaj yolluyor. Söylediklerini tersten dinlediğiniz zaman (tinyurl.com/ogzdiablomesaj) şunları duyarsınız: "Eat your vegetables and brush after every meal". Yani aslında Diablo sebzelerimizi yememizi ve her yemekten sonra dişlerimizi fırçalamamızı isteyen iyi yürekli bir kardeşimiz ama "şimdi o kadar şeytan karizmamız var, dağıtmayalım" diye içinden geçenleri tersten söylüyor, içten içe ruhunun derinliklerindeki uysal kediciği görebilmemizi umuyor. Yazık ya kıyamam... **- Ömer**



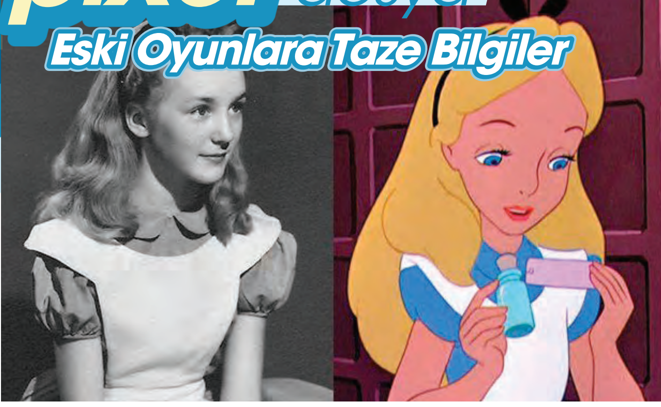
Acı Biber Seansı

Çok cici, çok yumuşak bir masal anlatayım ben size. Şimdi efendim, bir zamanlar Discworld diye bir oyun varmıış. Bu oyunun seslendirme sanatçısı Eric Idle da inat etmiş, "bir oyunda 'f.ck' diyen ilk kişi olmak istiyorum" demiş. Sinirli bir seslendirme sanatçısına kimse "dur" diyemez zaten. En fazla yolunu tıkarlar. Eric'e de öyle yapmışlar. Oyunda bu küfrü duyabiliyorsunuz ama karmaşık ve zor bulunan bazı tıklamalar yapmanız gerekiyor. I ıh, söylemeyeceğiz. Gidin düzgün edebiyat falan okuyun arkadaşlar, takılmayın bunlara. Cık cık cık... **- Sarp**

Sinema Kuyruğu

Hideo Kojima ve MGS'nin ses direktörü Kazuki Muraoka bir akşam demişler "Hadi gidip Er Ryan'ı Kurtarmak izleyelim". Ama bakmışlar sinemada çok sıra var, The Replacement Killers'a girmişler. Filmin müziklerinden çok etkilenip Harry Gregson-Williams'a teklif götürmüşler. Sonrasında biliyorsunuz, Williams MGS 2'den itibaren serinin resmi bestecisi gibi bir şey oldu. Ya o gün Ryan'da sıra olmasaydı? Williams kadar seriye uyumlu bir adam daha bulunabilir miydi? MGS'nin nasıl bir atmosferi olurdu? Bunlar hep Patriots'ın oyunları işte. **- Ömer**





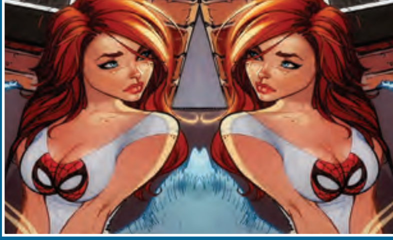
Alice'in Kapı Komşusu

Kathryn Beaumont 1951 yılında yani 13 yaşındayken Alice in Wonderland'deki Alice'i ve 1953'te 15 yaşındayken Peter Pan'deki Wendy'i seslendiren, bu rolleriyle meşhur olan ve doğrusu bunlar dışında da fazla bir rolü bulunmayan bir oyuncu / seslendirme sanatçısı. 1955'te rol aldığı bir diziden sonra da pek ortalarda gözükmemiş. Ta ki 2002'de yani 64 yaşında Kingdom Hearts'ta hem Alice'i hem de Wendy'i tekrar seslendirene kadar. O yaşta hâlâ çocuk bir karakteri seslendirebilmek... Seviyorum böyle ufak, sevimli bilgileri. - **Ömer**

Deli Misiniz Arkadaşım Ya?

Her türlü ıvır zıvırıyla beni deli eden oyunlardan Black & White. Molyneux işte, daha fazla açıklamaya gerek yok. Neyse, oyunda bana da "Michael" adında profil açmama sebep olan bir şey var. Lionhead, oyunu yaparken Batı'da kullanılan en popüler 200 ismi alıp toplamış. Sonra bunları oyuna girmişler. Eğer siz de bu 200 isimden biriyle profil açarsanız saat gece 02:00'ı geçtikten sonra bir kadının fısıltısı size bu adı uçuruyor. Artık ürkütücü mü, "Awwww çoook tatlıı"lık bir durum mu, kestiremiyorum. - **Sarp**





Mary Jane, Mary Jane'i Öpebilirsin

Dosyanın edepsiz başlıklarına kaldığımız yerden devam ediyoruz. 2002 Yılındaki Spider-Man oyununda eğer "girlnextdoor" şifresini kullanırsanız, oyunda Mary Jane'i yönetme şansınız var. Hayır, Gwen Stacy değil, bilim kadını olan değil yani. HAYIR! Emma Stone değil işte!. Ehem. Neyse. Tabii filme uygun olarak Spidey'in Mary Jane'i öpmesi gereken bir sahne var. Peki burada ne oluyor, Mary Jane Mary Jane'i öpüyor. Peki bu yanlış mı? Hayıııııır....yani aslında derecelendirme kurumuna göre evet. O nedenle sonradan çıkan sürümlerinde, 'E' derecelendirmeli bir oyun olduğundan bu kod çıkarıldı. - **Sarp**

Parça Parça Legend of Zelda

The Legend of Zelda'yla ilgili enteresan gerçekler say say bitmez ama birkaçını hızlıca sıralayıvereyim. Mesela Link neden bu şekilde bir görünüme sahip biliyor musunuz? Çünkü Shigeru Miyamoto Disney'i ve Peter Pan'i çok seviyormuş. Ya da ilk oyunun aslında fütüristik bir tarafının da olmasının planlandığını söylesem? Zelda'nın fütüristik kıyafetlere sahip orijinal tasarımları bile var. Sonra mesela serinin ana temasının Ravel'in Bolero eseri olması düşünülmüş ama telif nedeniyle Koji Kondo yeni besteler yapmış. Bolero da yakışırdı yalnız seriye hani. Hadi bir de şunu söyleyip kaçayım: Ocarina of Time aslında FPS kamerasından oynanacakmış ama Miyamoto "Link çok cool gözüktüğü için" vazgeçmiş. - **Ömer**





Acclaim Sağlam Saçmalamış

Burnout 2'nin çıkış tarihi olan 11 Ekim 2002'de, hız sınırını aşan araç sahiplerinin trafik cezasını ödeyeceğini söyleyip oyunun reklamını yapan, daha doğrusu sürücüleri aşırız hıza teşvik eden Acclaim nasıl bir kafa içindeydi bilemiyorum. Ama eğer o tarihte aracınız ile İngiltere'de hız sınırını aştıysanız artık kanundan kaçmayı bırakın. Makbuzu alıp Acclaim'e başvurabilirsiniz. Eğer önünüzde sağlam bir faiz koyarlarsa, Oyungezer'in çıktığı gün dergiyi aldıysanız onu da biz ödeyeceğiz! - **Pozan**



Bir Nevi Deneme Yanılma

30 yıldır duyduğunuz her dırıtrıtrıtrıt'a "Aha Mario müziği!" diye atlayabiliyorsanız bir sebebi var. Zira Mario, Punch-Out, Zelda gibi oyunların efsane bestecisi Koji Kondo her bestesini bitirdikten sonra oturup saatlerce dinliyormuş "Lan acaba bu saatlerce adamın kafasını şişirir mi acaba?" diye. Şişirmeyenlerin hepsini oyunlarında duydunuz yani, büyük özveri gerçekten (gerçi sadece 5dk'da yapılan "Final Fantasy Prelude" bence daha güzel ama neyse). Kafa şişirenleri de olduğu gibi Ajdar'a vermiş, Nane Nane ve Şahdamar aslında Zelda müziği sizin anlayacağınız. Orijinal sözleri de "Mantar şekeri, bu ne bahane, şahaneyim şahane, bundan Koopa'ya ne?" aslında. Yetenek işte bunlar. - **Emre**



Ama Kıyafetler Ağırlık Yapıyor

Lara Croft'un oyun dünyasında yemediği laf, çekmediği çile kalmadı herhalde. Yaratıldığı günden beridir özellikle biz erkeklerin elinde (ve aklında) sakız olan bu nadide kadının bir gardiyanı varmış. Kim? Yaratıcısı olan sanatçı. Çünkü Crystal Dynamics gelip, bir şifre ile Lara'nın oyunda çıplak olmasını istediğinde bu sanatçı karşı çıkmış. Sebebi de Lara'yı güçlü bir kadın figürü olarak görmesiymiş. Ah be dostum, internette 34. Kural diye bir şey çıktı senden sonra. Çatışmayı alsan da, savaş çoktan kaybedildi. - **Sarp**

"Yanlış" Numara

İlk God of War'un sonlarında vursanız da bir şey olmayan iki tane heykel vardır. Ama şöyle 300-400 kere daha vurursanız oyun size bir telefon numarası verir. Arayınca sizi Kratos karşılar. "Tebrikler ölümlü. Gizi buldun." vs. diye konuşurken oyunun yönetmeni David Jaffe laubali laubali araya girer. Kratos'a "Sana Krat diyim mi?" felan deyince tabii Kratos'un tepesi atar, David'i kesiverir oracıkta. Derler ki David Jaffe o gün öldüğü için trip atar ve bu yüzden God of War serisinde uzun süre çalışmaz. Ne kadar doğrudur, ne kadar yanlıştır ben bilmem [tinyurl.com/ogzkratostelefon]. - **Ömer**





Bir Final Fantasy VII Kolay Doğmuyor

Final Fantasy VII bildiğimiz haline gelene kadar nice badirelerden geçti. İlk başta oyunun 1999'da New York'ta geçen bir polisiye olması planlanıyormuş mesela. Midgar şehrini patlatacak olan ekibimiz "Kanı Kaynayan Dedektif Joe" diye bir karakterden kaçmaya çalışacakmış (o ne ya, iyi ki caymışlar). Bundan başka mesela ilk hazırlamaya başladıkları prototip bakmışlar çok karanlık ve çok komplike olmuş, bir "fantezi"ye uygun olmamış, onu ayırıp Xenogears yapmışlar. Tamam FF7 de öyle unicorn'ların gökkuşağı kustuğu bir oyun sayılmaz ama Xenogears gibi olmaması da yine iyi olmuş. O öyle güzel, bu böyle güzel. - **Ömer**

Konsol Neslinin Akıllı Bıdıkları Sony ve Microsoft

Harekete duyarlı kontrol cihazlarının önemini ya da neden var olduklarını artık pek sorgulayacak değilizdir herhalde. Yani bizler bile önemini ve değerini anlamışken, Sony ve Microsoft'un masasına Nintendo'dan önce gelen Motion Control teknolojisinin kendileri tarafından neden geri çevrildiğini anlamak bayağı bir güç. Daha sonra bu teknolojiye nasıl da sarıldıkları ortada. Teknolojiyi ilk gördüklerinde ve kullandıklarında şekilden şekile girip maymun oldukları için toplantıyı "tamam tamam anladık, süpermiş bu fikir kardeş" diyerek erkenden mi bitirdiler acaba? - Pozan





Senin Adın Starkiller Olsun

Bu ay derginin her yerinde Star Wars'tan bir parça var sanki. Ben dergiyi ele geçirdim arkadaşlar, sızmadığım bir Pixel kalmıştı bu ay, ona da sızdım işte. Bu ayın Pixel'lik Star Wars konusu bir karakter adı. Bizim bağrı açık delikanlımız Luke Skywalker, aslında Lucas'ın ilk düşündüğü karakter değildi. Planlama aşamasında karakterin adı Annikin Starkiller'dı. Annikin daha sonra baba Anakin'e evrildi, Starkiller'ı ise Force Unleashed serisinde kontrol ettik. Hatta tipi ve seslendirmesi de Sam Witwer'dan gelir. - **Sarp**

Gençleri Kafası Gözü Döner

Space Invaders'ın aslında sistem kaldıramadığı için normalden daha yavaş çalıştığını ve bu yüzden de ekrandaki uzaylıların sayısının azaldıkça hızlandığını biliyorsunuzdur (bilmiyorsanız da bu kıyağımı unutmayın). Peki, oyunun ilk çıktığı zamanda atari salonu sahibi amcaların beğenmeyip dükkânlarına almak istemediklerini, bu yüzden çok az yerde olduğunu biliyor muydunuz? Sebebiyse şu efendim: Oyun aşırı hızlıymış, oyuncular beceremezmiş bu oyunu. Biri gelecekten Sonic kabini getirse benzin döküp yakacaklarmış demek ki. Gerçi zaman makinesini böyle bir saçmalıkla heba edeni de ben yakardım orası ayrı. - **Emre**





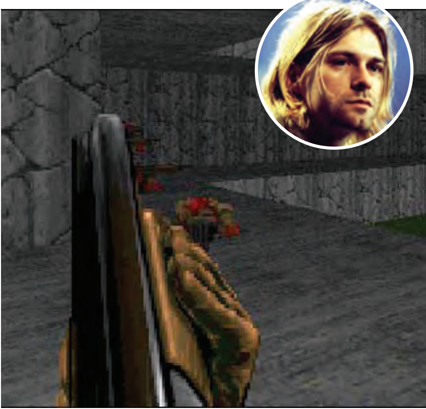
Aa Bu Benim Mi?

Geçen gün Tyson'la takılıyoruz, hani şu bizim Mike Tyson yok mu ya? Tosun derim ben kerataya kendi aramızda. Her neyse, kurdum benim NES'i de, kola-cips falan oturduk Punch-Out oynuyoruz. "Ne güzel oyunmuş abi bu ya?" dedi. "Sen ilk kez mi görüyorsun bu oyunu tosunum?" diye sordum, "Evet abi ilk kez" dedi. Şaşırdım. "Oğlum oyun senin adına lan, Mike Tyson's Punch-Out işte" diye söyledim. Bu bir görsen, benden de çok şaşırdı. "Vallahi ilk kez görüyorum, aşk olsun abi insan bir haber verir" diye sitem etti. 26 yıl geçmiş üzerinden, şimdiye kadar hiç oynamamış adam. Hemen kaptı joystiği elimden, çok da güzel oynadı ama finalde Mike Tyson fena sopaladı bunu. "İyi bari doğru yapmışlar en azından" dedi gülerek. "Ulan Mike, ne pis muhabbetin varmış be" dedim ben de gülerek. Gecenin kalanını da hastanede geçirdim. O gün bugündür konuşmuyoruz **- Emre**

Sana Kumaşı Emanet Ettik

Oyun yapımcılığı da müzik grubu gibidir. Hep göz önünde olan, vokal gibi birileri vardır. Sonra solosuyla ortalığı kasıp kavuran gitaristler, oyun dünyasında da karakterle bütünleşen animasyon uzmanları olur. Biraz daha gideriz, müziğin temelini oturtan basçıyla teknik kodları yerleştirip çalıştıklarından emin olan birileri çıkar. Baterist, takım koordinatörlüğü gibidir. Bir de Batman: Arkham Asylum'daki gibi iki yıl boyunca sadece pelerin modelleyen bir adam vardır. Müzik grubunda karşılığını bulamazsınız. Öyledir işte. **- Sarp**





Doom II'den Nirvana'ya Selamlar

Sene 1994. Müzik tarihinin acılı yıllarından biri. Nirvana grubunun vokalisti Kurt Cobain kafasına bir shotgun dayayarak canına kıyıyor ve müzik dünyası sarsılıyor. Grunge bir daha toparlayamıyor, gitar müziği 90'ların sonunda gittikçe geriliyor ve bunalım hırkası yapan tekstil firmaları köşeyi dönüyor. Aynı senenin sonlarına doğru yayınlanan Doom II ise oyunun içerisindeki Nirvana isimli bir haritanın ortasına, oyunda ilk defa Shotgun alacağınız bir platform yerleştiriyor. Oyun dünyası, müzik dünyasına bir selam çakıyor, "sizin sayenizde mesaimiz güzel geçiyor, Nirvana gibi gruplar sayesinde özgür düşünebiliyoruz ve her zaman yanınızdayız" diyor... **- Pozan**

Shenmue'cu Adamı Kızdırmayacaksın

Sega Amerika'nın eski başkanı Peter Moore İngiltere'den Amerika'ya uçacakken havalimanında pasaportunu görevliye uzatmış, görevli de adamın suratına bakmış ve şöyle demiş: "Pasaportunu görmeme gerek yok. Sen Shenmue'yu Xbox'a veren hıyartosun" (aslında ***hole kelimesini kullanıyor tabii de onu çevirttirmeyin şimdi burada bana). Moore'daki de deli cesareti hani. Ben öyle bir şey yapsam insan içine çıkamam. Oracıkta dayak yemediğine dua etsin. **- Ömer**





Mario'nun Elinin Tersinde Durmayınız

Yani bizim bildiğimiz Super Mario zıplar, altın toplar, mantar yer falan. Ama Super Mario'nun ilk başta elinde tüfeği, sırtında jetpack'i olan bir adam olarak düşünüldüğünü söylesem? Aman diyeyim bundan sonra Nintendo şöyle Nintendo böyle diye laf sallarken dikkatli olun. İçinde bir psikopat yatan kızıl şapkalı bıyıklı bir adam ne olduğunuzu anlayamadan arkadan bıçaklayıverir. Aman. **- Ömer**



Maarif Takviminden İsim Seçmeyince

SEGA ve CAPCOM firmalarının isimlerinin kısaltmalardan meydana geldiğini biliyor muydunuz? Orjinal isimlerine baktığımızda mahalle arasındaki elektrik tesisatçısı gibi durduklarından iyi ki de kısaltılmış diyoruz. SEGA, Service Games adı ile 1940 yılında Hawaii'de kurulmuş ve daha sonradan bu iki kelimenin ilk 2 harfini alarak karizmatik bir evrim geçirmiş. CAPCOM'un ismi ise ilk olarak Capsule Games imiş. Büyük ihtimalle de 1983 yılında Yazıcıoğlu'nun 4. katında kurulmuş. Nintendo isminin Japonca'dan İngilizce'ye çevrimi ise "Leave Luck to Heaven". Türkçeye çevirme çalışmaları halen devam ediyor. **- Pozan**

Hele Bi' Spoiler Ver...

Catherine, Vincent isminde bir arkadaşın arızalı rüyalarını oynadığımız, dumur edici sahnesi bol bir oyundur. Atlus da spoiler'ın önüne geçmek için çareyi oyuncuları tehdit etmekte buldu: "Catherine ile ilgili spoiler paylaşan herkes kâbuslar görüp ölecek..." Malum şu sıralar Game of Thrones'tan mütevellit spoiler illetiyle bayağı haşır neşir olduk. Keşke diziyi yapanlar da bu yöntemi izleseymiş diye düşünmeden edemiyorum. "Spoiler vereni hadım edip karşısında sosis yiyeceğiz", "Spoiler verenler Joffrey'nin en iyi arkadaşı olacak"... **- Ömer**





Uzay Operasına Yakışan Kovboy!

Eh, Mordin Solus gibi karizmatik bir karakteri senden benden modelleyecek değillerdi zaten. Öğrendim ki kendisini Clint Eastwood'dan modellemişler. Karakterin reisliğini, asiliğini, karizmatk konuşmasını da ele aldığımızda sadece fiziksel olarak modellenmediğini de düşünebiliriz. Valla anam babam beni de Clint Eastwood'dan modelleseydi gıkım çıkmazdı. Her oyun karakterinin başına böyle şanslı şeyler gelmiyor. Çatalı görülen bir muslukçudan modellenmek de var... **- Pozan**

Bu Grubun Tank'ı Kim?

Oyunlardan bir şeyler öğreniyoruz ama, şimdi anlatacağım olay bundan öte şans. Cıvıtasım yok, çünkü "ya yemeseydi" düşüncesi aklınızda olsun istiyorum. 12 yaşında bir çocuk, kız kardeşiyle birlikte bir geyiğin yaşam alanına girmişler. Hans Jorgen, kız kardeşini korumak için önce saldıran geyiği "taunt"lamış, sonra da ölü taklidi yapıp (bildiğiniz faint dead) paçayı kurtarmış. Bu becerilerin kaynağı da World of Warcraft. E be yavrum, ya geyik yemeseydi? Buraya odaklanın siz, hey! Sırıtmasanıza ya.. **- Sarp**



Dracula'nın Demir Taht'ta Gözü Var

Game of Thrones dizisindeki diller öyle Lord of the Rings serisindeki gibi gerçekten sıfırdan yaratılan ve konuşulan diller değil. High Valryian ismindeki uydurulmuş dillerden birinin oyun dünyasına dair güzel bir referansı var. "Chain" kelimesi yerine bu dilde "Belmon" kullanılıyor. Yani Castlevania serisindeki Simon Belmont'a bir gönderme, yani kırbaçı zincire çevirebilen adama. Almışken komple kendisini alsalardı, çünkü kendisi sülale kökü kurutmada gayet iyidir. Lannister'ların ve Ak Yürüyen'lerin ilacı olabilirdi. **- Pozan**





%150 İyidir, Fazla Olsun

Oyungezer'in dili en kemiksiz editörlerinden birisi olarak, bu konuya parmak basacak insanın ben olması bayağı mantıklı. Lara'nın şu zeplin boyundaki göğüsleri var ya. Hah! Onlar işte. Onlar yanlışlıkla olmuş. Çünkü tasarımcı Toby Gard'ın veriyi girerken bel üstü boyutunu yanlışlıkla %150 yapması o arkadaşlara sebep olmuş. İşin komik yanı, bunu gören ve gözleri faltaşı gibi açılan diğer tasarımcılar oy çokluğuyla Gard'ı ikna etmişler. Aradan geçen 14 senenin sonunda değişti mi peki yapımcılar? Tabii ki hayır. Peki oyuncular? Onlar da hayır... **- Sarp**

emekli sandığı

GUNPEI YOKOI



Tarihine bir hademesinin yön verdiği bir firmadır Nintendo. Evet, yanlış okumadınız, **GameBoy, Game & Watch, D-Pad, Metroid** gibi sektöre yön veren sayısız fikri geliştirmeden önce Nintendo'da sadece bir hademe ve bakımcıydı Gunpei Yokoi. Verdiği fikirlerle mühendislerin ve müdürlerin bile aklını alan bir hademe hem de. Söyleyin, böylesi kafalı bir adamı kim tutabilir?

Tabi ki hiç kimse! Kısa sürede müdürlüğe yükselip özgün "Eskimiş Teknolojiyle Etraflıca Düşünme" (Lateral Thinking with Withered Technology) felsefesiyle Nintendo'ya altın yıllarını yaşattı. Ta ki oyunun kuralı değişip **Virtual Boy** faciasına imza atma hatasına düşene kadar.

Zaten biliyorsunuz, firmaya büyük kayıp yaşatan Virtual Boy da 31 yıllık Nintendo kariyerinin sonu oldu. Tabi konsolun o haliyle piyasaya sürülmesine Yokoi'nin şiddetle karşı çıktığı herkesçe bilinir, keşke dinleselermiş adamcağızı. Gene de ömrünü verdiği firmasına karşı kendini mahcup hisseden Gunpei, 1996'da Nintendo'dan emekli olarak ufak bir firma olan Koto'yu kurdu. Sakın ha yöneticilerle kavga etmiş, istifa etsin denmiş söylentilerine inanmayın, sadece 5 yıl geciken bir emeklilik kararıydı bu. Çünkü ayrıldıktan sonra bile Nintendo'nun en büyük dostu olmaya devam etti.

Küçük çocuklar için oyuncaklar ve LCD oyunlar yapmak amacıyla kurduğu **Koto** firması aynı zamanda pek çok yeni oyun yapımcısı için de adeta staj merkezi haline geldi. Zira en büyük hayali de yanındaki gençlerle beraber tıpkı geçmişte yaptığı gibi fantastik fikirlerle Microsoft'a bile rakip olacak bir firma haline gelmekti. Burada iki küçük LCD oyunu *Kunekunetchyo* ve *Henoheno*'yu yaptı, tecrübelerini gençlerle paylaştı ve Bandai'yle beraber yeni projesi **WonderSwan** üzerinde çalışmaya başladı. Fakat ne yazık ki sonunu göremedi.

1997'de bir trafik kazasında kaybettik büyük üstadı. Anısına hitaben WonderSwan'in ilk oyununa *Gunpey* adı verildiği gibi 2003'te de Uluslararası Oyun Geliştiricileri Birliği tarafından da Yaşam Boyu Başarı ödülüne laik görüldü. Sektör hala onun fikirlerini kullansa da kendisi emekliğinin tadını çıkaramadı anlayacağınız. Toprağın bol olsun üstat! - **Emre**



Lateral Thinking With Withered Technology

Gunpei'nin özgün tasarım felsefesidir. Oyunculara en yüksek teknolojiden ziyade eğlence ve yeni deneyimler sunma fikrine dayanır. Şimdi olay tersine dönse de zamanında bu mantıkla Game & Watch ve GameBoy teknolojik olarak çok daha güçlü rakiplerini ezip geçmiştir.

Bandai WonderSwan

Kendisini kaybetmemizden önce üzerinde çalıştığı son konsolu. Oyununa göre hem yatay hem de dikey tutarak oynayabilme gibi bir yenilik içeriyordu. Taşınabilir konsollarda Japonya pazarının %8'ini ele geçirebilmiştir ki GameBoy tekelinde bu büyük bir başarıdır. Batı'da ise malum...



sen bu oyunu bilmezsin

NINJA-KUN MA-JŌ NO BŌKEN (NES)

Bazı oyunlar ve seriler vardır ki ağzıyla kuş tutsa bile Batı'da adam yerine konmaz. Ninja-kun serisi de bunun en kallavi örneklerinden biri. Toplamda 10'dan fazla oyunu çıkmış, **Jaleco**'yu iki cihanda ihya etmiştir; Japonlar tarafından en saygı gören klasiklerden de biridir. Ama seri ömrü boyunca 3-4 kez Batı'ya gelme teşebbüsünde bulunmuş, yüzüne bakılmadan da aynen geri paketlenmiştir.

Küçükken çakma NES'imde saatlerce oynadığım, sonu olmadığı kadar bağımlılık yapan bir oyun **Ninja-kun Ma-jo no Boken (Ninja-kun Şeytan Kalesi Macerası)**. Serinin de ilk oyunu. Oyun boyunca yaptığımız tek şey dağa ve Japon evlerine tırmanırken düşmanlara Ninja yıldızı çakıp, en sonda da boss'u indirmek. Her şey kulağa çok basit geliyor biliyorum ama oyunu eşsiz kılan da bu zaten.

Eminim Ömer beni çok iyi anlayacaktır, oyunun bu basit fakat ustalık isteyen yapısında, buram buram Japon havasında, komedi sosunda (rakip Ninjaların kafasına basıp sersemletince gözleri pörtlüyor) ve fondaki epik müziğinde beni 20 yıldır çeken bir şeyler (daha yeni olacak ama tırmanma falan da deyince Catherine geldi aklıma ^_^ - Ömer). Hâlâ da bırakmadı peşimi. Açıkçası denemeden de anlaşılamayacak bir şey bu. Benzer bir vakayı yakın zamanda **Angry Birds**'te de yaşadık hatırlarsanız.

Sonu olmayan ve tek amacın puan yapmak olduğu zor oyunlar ikinci altın dönemini yaşıyor farkındaysanız. Oyunların asıl amacının eğlenmek olduğunun unutulmaya yüz tuttuğu bir dönemde benim hiç de şaşırmadığım bir gerçek bu. O yüzden siz de bu havaya tekrar girenlerdenseniz Ninja-kun ile tanışmak için hala geç değil. - **Emre**



Her Eve Uygun Ninjalar

Ninja-kun serisi ömrü boyunca sadece ilerlemeli oyun olarak kalmadı, klasik konsol RYO'sundan tutun da Zelda çakması RYO, platform gibi pek çok türe de el attı. Yakın zamanda 3DS'e bile geldi.

İLK LİSANSLI DÜNYA KUPASI OYUNU (VE FACİASI)

Gene bizim katılamadığımız bir Dünya Kupası'nın eli kulağında. Oyunlarda katılacağız anlaşılan. Peki, Meksika'da düzenlenen '86 Dünya Kupası'na kadar lisanslı bir Dünya Kupası oyunu olmadığını biliyor muydunuz? Oyunlar resmi lisansa ihtiyaç duyacak kadar popüler değildi çünkü. Bu altın yumurtlayan tavuk da şu günlerde gayet batmış **U.S. Gold** firmasına nasip oldu. "Batmış" diyince yazının nereye gideceği hakkında az çok fikir sahibi olmuşsunuzdur?

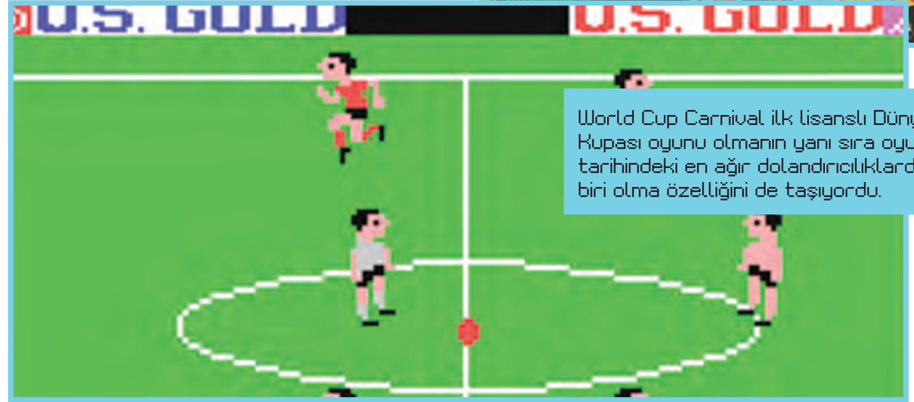
Firma bu yola full lisans, devrimsel yenilikler hayali ve geliştirmek için önünde koca bir yılla çıktı. Lakin yan yattı-çamura battı derken burunları aksiliklerden kurtulmadı, geliştiriciler Hayrettin gibi saç baş yoldurttu ve ortaya korkunç bir tablo çıktı: Dünya Kupası'nın başlamasına 2-3 ay kalmıştı fakat ortada bir oyun yoktu. Canına yandığımın U.S.Gold firması çıkışı nerede buldu dersiniz?

Alelacele son çare olarak Artic Software'in iki yıllık oyunu **World Cup Football** alındı, sadece Dünya Kupası'na uygun şekilde takımlar ve kadrolar elden geçirildi, dandirik ve oyunla alakasız bir antrenman modu, yanına da iki tane poster ıvır zıvır eklenerek **World Cup Carnival** diye satışa sunuldu. Hem de iki katı fiyatına! İnanın adamlar turnuvadaki 24 takımın tamamını ekleme zahmetinde bile bulunmamışlardı.

Tabi oyuncuların bu dolandırıcılığı fark etmesi pek de uzun sürmedi. Zira yediğin haltın bal gibi farkında olan firma da oyuna dair hiçbir resim koymamıştı oyunun kutusuna. Kaldı ki seçtikleri oyun da gayet ortalama ve sıradan bir oyundu. Aynı şekilde firma temsilcisi de gelen eleştirilerin ardından yüzsüzlüklerini şu sözlerle gayet güzel özetliyordu: *"Tamam, World Cup Carnival başka bir oyun olabilir ama gayet elden geçirildi, modifiye edildi. Yanına poster, fikstür falan da koyduk. Daha ne istiyorsunuz?"*

Sonuç olarak oyuncular tarafından adeta taşlanan oyun dergiler tarafından da yerden yere vuruldu, hatta Amstrad Action dergisi acımadan 100 üzerinden 0'ı bastı. Hala da tarihin en kötü futbol oyunlarından biri olarak kabul edilir. Tabi ilk lisansın getirdiği gazla oyun çılgınlar gibi satıp U.S.Gold'u hedefine ulaştırsa da pek hayrını göremediler. Ahlı para işte bunlar hep. **- Emre**





World Cup Carnival ilk lisanslı Dünya Kupası oyunu olmanın yanı sıra oyun tarihindeki en ağır dolandırıcılıklardan biri olma özelliğini de taşıyordu.

oradaydım

Yediğinden Tat Almak

[Saya No Uta - Fuminori'nin Evi]

Fuminori geçirdiği trafik kazasının ardından hastanede gözlerini açtığında dünyayı algılama biçimi tamamen değişmişti. Yatak, duvar, pencere, pencerenin dışı, her şey ama her şey et ve kandan oluşuyordu. İnsanların görünüşleri tanımlanamaz durumdaydı, sesleri başka bir dünyadan geliyor gibiydi...

Ne kadar güçlü olursa olsun hiçbir insan sürekli olarak bu grotesk manzarayla yaşamaya dayanamazdı. Ama neyse ki Fuminori'nin hayata bir şekilde tutunmasını sağlayan bir ışığı vardı: Saya.

Saya ona normal görünen tek varlıktı. Onun hakkında neredeyse hiçbir şey bilmiyordu ama önemli değildi. Evde, onun yanında olduğunda mutlu oluyor, Saya'nın da mutlu olduğunu hissediyordu, o kadar. Yoksa yüzlerine bakmaya tahammül edemediği arkadaşlarının yanında olmaktan, herhangi bir şey yapmaktan, hatta yemek yemekten bile en ufak keyif almıyordu. Yemek onun için özellikle büyük bir problemdi. Zorunda olduğu için yediği her şey iğrençti ve midesini bulandırıyordu.

Bir gün beklenmedik bir saatte eve geldiğinde Saya'nın yerlere dağılmış, meyveye benzer bir şeyler yediğini gördü. Hâlbuki Saya hiç onunla yemek yemezdi. Fuminori şaşırmıştı ama Saya paniklemişti daha çok. Kötü bir şey yaparken yakalanmış gibiydi.

Saya onu durdurmaya çalıştıysa da Fuminori yiyeceklerin birini alıp ağzına götürdü. Yumuşak, şeftalimsi bir hissi vardı. Isırdığında yiyeceğin lezzetli suyu ağzını doldurdu. Keskin, güçlü de bir koku yayılmıştı. İnanılmazdı. Hayatında bu kadar lezzetli bir şey yememişti. Saya'ya bunu nasıl hazırladığını sordu.

"Zor değil... Önce parçalıyorsun sonra yumuşatıp yenebilir hale getiriyorsun. Aslında çiğ."

Saya Fuminori'nin bu yiyeceği sevmesine önce



çok şaşırdıysa da sonra rahatlayıp gülümsemeye başladı.

"Ah, demek sen de bunları seviyorsun."

Fuminori bunları nereden bulduğunu sorduğunda Saya yakınlardaki bir parktan topladığını söyledi. Fuminori'nin hatırladığı kadarıyla o parkta meyve yetişmiyordu ama herneyseydi. Saya'yla birlikte yaşamaktan yeniden tat almaya başlamıştı. Önemli olan buydu.

Öte taraftan da parkta kaybolan kişilere dair söylentiler yayılmaya başlamıştı. **- Ömer**

Oyungezer
SAYI: 80 - 2014/05

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Ares Aybar, Enes Karaali, Erim Bilgin, Hazal Çamur,
Onur Kaya, Şahap Civelek

Görsel Yönetmen
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Eren Eryürekli
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 31 Mayıs 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

